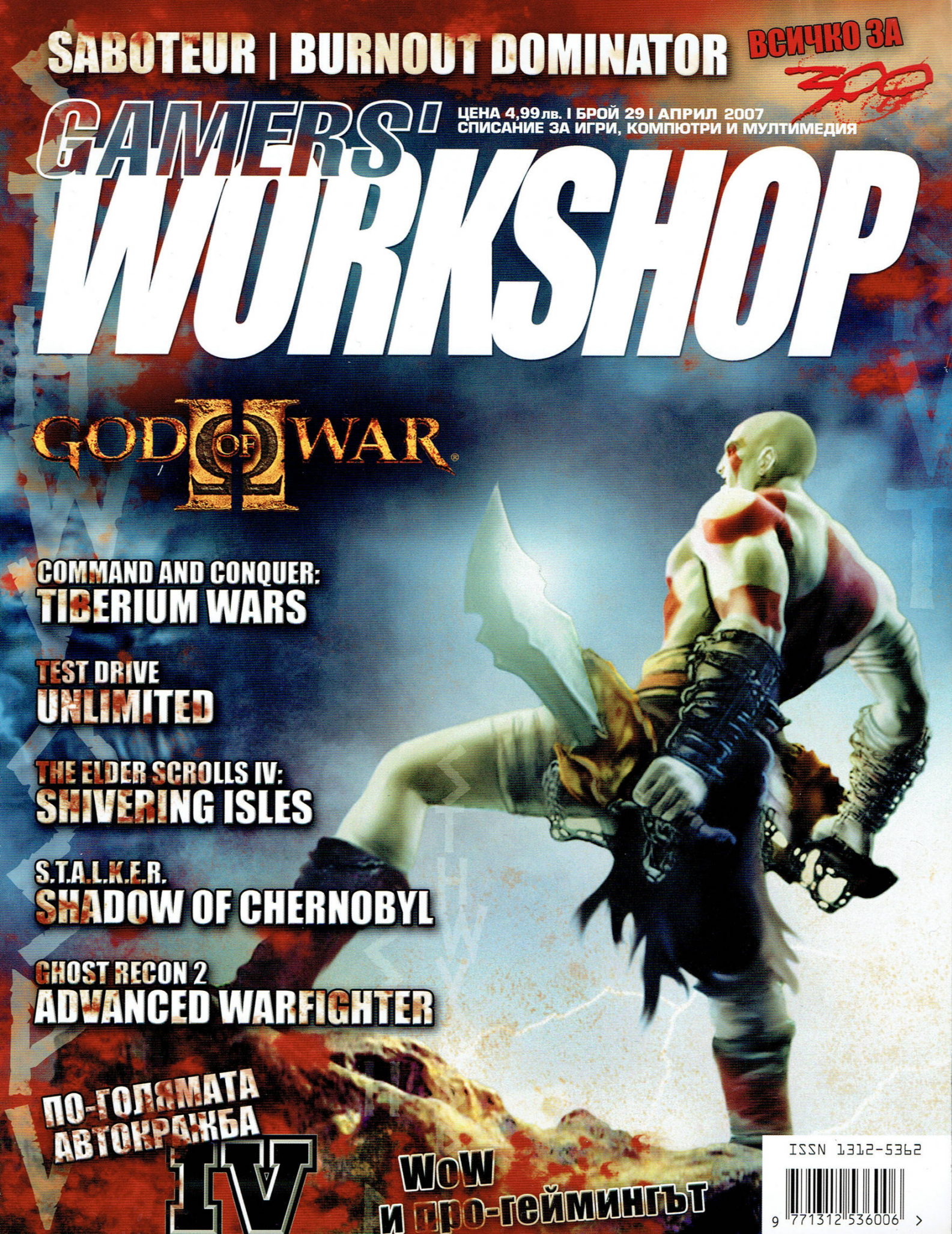
SABOTEUR | BURNOUT DOMINATOR

ВСИЧКО ЗА 300

ЦЕНА 4,99 лв. I БРОЙ 29 I АПРИЛ 2007
СПИСАНИЕ ЗА ИГРИ, КОМПЮТРИ И МУЛТИМЕДИЯ

GAMERS' WORKSHOP



COMMAND AND CONQUER: TIBERIUM WARS

TEST DRIVE UNLIMITED

THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES

S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

GHOST RECON 2 ADVANCED WARFIGHTER

ПО-ГОЛЯМАТА АВТОКРАЖБА IV

WoW и про-геймингът

ISSN 1312-5362
9 771312 536006 >

PC MAGAZINE BULGARIA

4 www.pcmagbg.net
април 2007

WEB 3.0 ИЗНЕНАДВАЩОТО БЪДЕЩЕ НА ИНТЕРНЕТ

ТЕСТ НА АСЕМБЛИРАНИ КОМПЮТРИ, ПОДХОДЯЩИ ЗА WINDOWS VISTA

На диска:
K-Lite Codec Pack, Opera 9.20 Beta, Skype 3, GIMPShop 2.2.8, Домашен Кулинар FX 1.5.2.0, Microsoft Virtual PC 2007, Windows Desktop Search 3.1

МАКСИМАЛНА ЗАЩИТА

ЗАЩИТЕТЕ ВАШЕТО PC И САМОЛИЧНОСТ

КАК ДА ОТБИЕМ НАЙ-НОВИТЕ АТАКИ

ПЛЮС
ПРОМЕНЯЩОТО СЕ ЛИЦЕ НА ШПИОНСКИЯ СОФТУЕР

СРАВНЕНИЕ НА 13 ЗАЩИТНИ ПРИЛОЖЕНИЯ

11 БЕЗПЛАТНИ ИНСТРУМЕНТА ЗА ЗАЩИТА

Цена със CD - 3.95 лв.
04
9 771310 322908

Индустрията, която отбрани хора побързаха да погребат, стискайки злобно лопатите си, за да я бият по главата, ако тръгне да шава, докато я заравят, се оказа в твърде крепко здраве. Доказвайки ни за пореден път, че не само не е казала последната си дума, ами не е и преполовила първото изречение от одата си.

Слънцето целуна сбогуване ледените висулки и те се разбиха с остър звън насред мръсните тротоари. В разстлалите се край фасовете локвички за миг се отразиха грейнали в искрящо бяло цветове. Цветовете на оцелелите, напук на градоустройствените планове и натежалия с повече олово от средностатистическа гангстерска престрелка въздух, дървета.

Пролетта дойде и при нас, прокашляйки се плахо и благоуханно, намеквайки, че трябва да се съобразим поне мъничко със сезона, да затворим мрачния си хладен имидж в камерата, зад вратните пържоли, да се поусмихнем и да се отдадем на любов и позитивно отношение към живота. Поне малко. Ние я срязахме с думите, че любовта при нас е абсолютна константа, която по никакъв начин не се влияе от няколко пършиви вишневи цветченца, литнали сред смога, защото нашата любов е истинска, вечна, неразрушима и абсолютно неподатлива на алогични хормонални движения. След това притворихме очи и целунахме нежно отраженията си. Боже, колко много се обичаме наистина. Никога не сме срещали по-прекрасни хора от самите себе си. Пък и да сме срещнали случайно – няма да седнем да си изневеряваме, я.

Във всеки случай обаче не можехме да скрием факта, че наистина ни беше хубаво, а дори животрептящият ни негативизъм беше избягал през задната врата, размахвайки опашка, за да зарови в двора кървавите останки от поредната жертва на цинизма ни. Пролет е, какво да я правиш. А нахлуващото през открехнатото прозорче на тоалетната ухание на цъфнали вишни може да превърне дори четенето на нашето издание в езотерично изживяване. Освен ако и хемороидите ти не са се поддали на всеобщата мода и не са цъфнали на свой ред, но пък не забравяй, че и на мен ми е мъка да го пиша този текст в нощта преди влизането ни в печатница, така че дай да стиснем зъби и да свършим заедно. Кой с каквото се е захванал.

Но за пролет и любов си говорехме, така че нека да пусна водата на мисълта си, отклонила се за пореден път в клозетна насока, и да се опитам да придам на този текст поне нотка от песента на емоциите си (звучи точно като умерено пиянски ирландски пънк, между другото).

Защото сезонът на любовта се оказа едно доста приятно време да бъдеш геймър. Индустрията, която отбрани хора побързаха да погребат, стискайки злобно лопатите си, за да я бият по главата, ако тръгне да шава, докато я заравят, се оказа в твърде крепко здраве. Доказвайки ни за пореден път, че не само не е казала последната си дума, ами не е и преполовила първото изречение от одата си. Донасяйки ни повече радост и приятни емоции, отколкото свободното ни време беше способно да поеме. Което само идва да ни докаже, че споменатият по-горе цинизъм може и да е много мощна и живителна емоция, докато си проправя път през мъглите на живота, но когато мъглите бъдат разпръснати от пролетния вятър и слънцето му светне в очичките, милинкият започва да вие на умряло и се скрива в най-закътаното душевно ъгълче.

Някои решиха да отпишат *Sony* заради няколко неумели маркетингови хода. *Sony* с насмешка удариха в масата една от най-добрите екшън игри, създавани някога, и спечелиха за втория **Бог на войната** още една върхова оценка в Gamers' Workshop, което си е прецедент от общонационално значение.

Победените за комерсиални злодеи, убиващи изкуството в гейминга, *EA* не само че не опорочиха легендарната тибериумна стратегия, но и ни дариха с играта, за която всички фенове на поредицата можеха само да мечтаят.

Докато летяхме на крилете на безметежната си носталгичност заедно с Кейн (преследвани от озлобени древногръцки грифони), установихме с изненада, че руският **Дюк** не само, че излезе, напук на всички спекулации, ами и се оказа точно толкова добър, колкото се надявахме, докато четяхме първите материали за играта преди повече от петилетка.

Дори и любимото ни малоумно RPG от 2006 година, известно с умението си да предлага особено шарено *нищо*, пристъпи смело напред с експанжън, обръщащ сагата с хастара нагоре и разказващ ни една от най-интересните и увлекателни приказки на сезона. Подрънквайки на дисхармоничната си бардовска лира с луди искрици в погледа.

Холивуд, този победен пакостник, също не пропусна да дотича при нас с 24 кадъра в секунда, да се отърка извинително в краката ни и да ни дари със смазваща визуално комерсиална лента, която да вкара разноликата ни редакционна тълпа неколкократно в софийските кино салони. Още откакто мистър Андерсън направи първата си плаха крачка в **Матрицата**, чакахме със затаен дъх момента, в който любимото ни седмо изкуство ще вземе да направи и втората. И точно когато отпускахме дъха си, за да изпсуваме ядно, зяпнахме пред спартанския подвиг, даващ ни възможност да надзърнем в бъдещето на снимачните техники. Подвиг, който ни превърна отново в хлапета, които размахват във въздуха дървени мечове с блеснал поглед, докато фантазията нагнетява в очите им нерви разточително героични схватки.

Само дето ние размахвахме гейм падове. Усмихнати. Щастливи. Нетърпеливи да дойдем при теб, изкаляни и с разкървавени колене, и да ти разкажем, ръкомахайки и преексплоатирайки междуметията, за игрите си. За съвършените текстури на въздушните си кули. За мечтите, които понякога се сбъдват. За пролетните цветове на възраждането.

Приятно четене, приятелю!

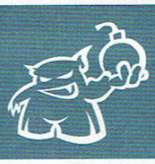
-Snake

Кодът Ви за
www.Games.BG

K3KM-2J6S-S1XZ-63RK

Уникалният код дава едномесечен достъп до www.games.bg

Съдържание



Enter

6 Новини
9 Календар
10 igrata@games.bg
11 Око да пипне

Превюта

12 Loki
14 Shadowrun
16 The Witcher
17 Pirates of the Caribbean: At World's End
18 GTA IV
19 Saboteur
20 Lost Odyssey

Features

22 Face Off: Хората зад текстурите
26 Xbox: Live Arcade
28 Официално представяне на PS3
29 God of War II
36 300: March to Glory
37 C & C 3 Tiberium Wars
42 S.T.A.L.K.E.R.
48 Titan Quest Multiplayer

Highlights

Reviews

50 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2
52 Burnout Dominator
53 TMNT
54 Bullet Witch
56 Infernal
57 UEFA Champions League 2006-2007
58 TESIV: Shivering Isles
61 Penumbra: Overture
62 Test Drive Unlimited
64 Castlevania: Portrait of Ruin
65 Silverfall

Stuff

66 Versus
68 Профил
70 N00bzor
73 Books
74 Anime
78 Кино
80 Актьорите в C&C 3
81 Комикс

Играя: God of War 2, C&C: Tiberium Wars, Oblivion: Shivering Isles, Marvel: Ultimate Alliance, X-Men Legends II, Pirates!, 300: March to Glory, TR: Legend, TQ: Immortal Throne
Гледам: в programata.bg къде ще вечеряме, че в Ада много вдигнаха цените напоследък
Слушам: Flogging Molly, Dropkick Murphys, Bloodhound Gang, Tanzwut, Molotov, NiN, Static-X, Korn и една особено сочна чалга-компилацийка, като фон за TQ:IT сесията
Чета: бе всъщност изобщо не чета; натискам alt-а и събирам всичко синьо и зелено. Така, де - ще го чета к'во е в инвентара

На геймърския Олимп аз съм бог на: неподчинението.

snake@games.bg

Играя: Castlevania: Symphony of the Night, Bullet Witch, Fight Night Round 3, Ninja Gaiden, God of War 2
Гледам: Teenage Mutant Ninja Turtles, 300
Слушам: Brian Transeau BT, DJ Krush, Celldweller
Чета: 300, Priest

На геймърския Олимп аз съм бог на: историята.

aldim@games.bg

Играя: C&C 3, GRAW2, Rainbow Six:Vegas, Ninja Gaiden, Dead or Alive 4, Marvel Ultimate Alliance, Halo 2, Titan Quest:Immortal Throne
Гледам: Изворът на живота x 3, 300, сериалчетата
Слушам: Paradise Lost, Nine inch nails, Static-X, Mark Foggo's Skasters, Athena, Flogging Molly, Infected Mushroom, Control Machete
Чета: учебници

На геймърския Олимп аз съм бог на: мечтата.

doomy@games.bg

Играя: S.T.A.L.K.E.R., C&C3: TW, Spellforce 2, Lineage 2, CMR 2005
Гледам: Family Guy, South Park за кой ли път
Слушам: Kalmah, Ensiferum, In Flames, Insomnium
Чета: ценови листи на лаптопи

На геймърския Олимп аз съм бог на: ходенето до денонощния по никое време.

shadow@games.bg

Играя: Stalker, C&C 3, Space Trader, Dark Crusade (ОМГ БАЛАНС ПАЧ!), Ultima Online
Гледам: 300, The Wind that Shakes the Barley, Breakfast on Pluto, The Fountaine и как да засереш най-доброто Sci-Fi шоу в 4 епизода (BSG). И сериалите разбира се.
Слушам: Johnny Cash, Muse, Dropkick Murphys и радио
Чета: Туториали за боядисване

На геймърския Олимп аз съм бог на: мързела и скатаването от работа.

wolf@games.bg

Играя: Virua Tennis 3, Condemned, новата Fifa, TMNT, Titan Quest Immortal Throne
Гледам: 300 (много пъти) и други неща
Слушам: http://www.last.fm/user/koralsky/
Чета: Като се замисля, основно за зелени неща.

На геймърския Олимп аз съм бог на: важното е да не съм "бог" на турски...

koralsky@games.bg

Играя: Gears of War, God of War 2, Halo 1, Devil May Cry 1, Silent Hill 1
Гледам: София Филм Фест, Изворът на живота, 300, разни анимета, Silent Hill
Слушам: помиара под прозореца
Чета: Book of the New Sun, Краят на дъгата и разни други работи

На геймърския Олимп аз съм бог на: кървавата саморазправа.

roland@games.bg

Играя: S.T.A.L.K.E.R., Shivering Isles, Immortal Throne
Гледам: как ставаме все по-добри и Rocco Ravishes St. Petersburg
Слушам: Дискографията на Coldplay
Чета: Пикник край пътя на Стругацки

На геймърския Олимп аз съм бог на: фраговете с един удар.

shraik@games.bg

Играя: C&C: Tiberium Wars, Tiberian Sun, Firestorm, малко модове, доста S.T.A.L.K.E.R.
Гледам: нищо
Слушам: нищо
Чета: цифрова фотография за полуидиоти

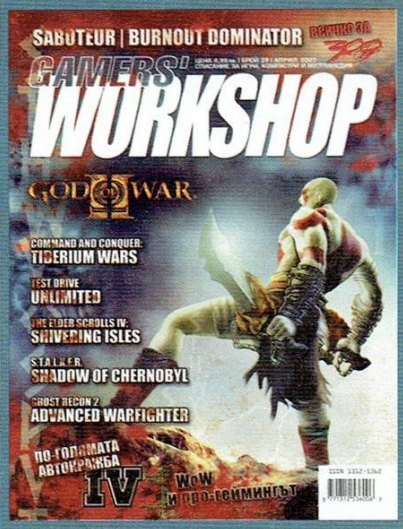
На геймърския Олимп аз съм бог на: войната, стрелбата и други такива неща.

ikarus@games.bg

Играя: God of War II, Infernal, WE 10 и разни тупалки
Гледам: A Bittersweet Life, Zatoichi Meets Yojimbo, Throne of Blood, Little Children, Mallrats, Full Metal Jacket, Jay and Silent Bob Strike Back, G.O.R.A.
Слушам: Toy Dolls, Хиподи, Marc Fogos' Skasters, The Offspring, Flogging Molly, Adam F, DJ KINK
Чета: Стари броеве на PC Club...

На геймърския Олимп аз съм бог на: отмъщението.

jeru@games.bg



Брой 29 Април 2007

главен редактор
Александър Бакалов

отговорен редактор
Ивайло Коралски

безотговорен редактор
Илиян "Whisper" Илиев

коректор
Симеон Цанев

дизайн
Ясен Стойнев - **Jeru**

корица
Диляна Динева - Dee Dee

маркетинг и реклама
Диана Иванова
Ивайло Коралски
Марин Чешмеджиев

мениджър
Юрий Митев

авторски колектив
Александър Бакалов - **Snake**
Александър Димитров - **AlDim**
Антон Дишков - **doomy**
Бойко Ангелов - **Fall-From-Grace**
Боян Боянов - **KillaH**
Георги Динчев - **Meg**
Евгени Джуров - **ShadowTrance**
Емил Вагенщайн - **Wolf**
Ивайло Коралски - **Koralsky**
Илиян Илиев - **Whisper**
Камен *Макс* Дончев - **MrAK**
Симеон Цанев - **Roland**
Симеон Чешмеджиев - **Shraik**
Чавдар Кацаров - **Ikarus**
Ясен Стойнев - **Jeru**

Комикс
Кристиян Атанасов - kiko_the_god

издател
Хоумлан ЕАД

Gamers' Workshop е списание за геймърският елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop е независима медия. Не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това.

Сега, нека броят продължи!

редакция
София 1000, ул. "Стефан Караджа" 7Б
тел.: (+359) 885906504 (+3592) 9816465
e-mail: workshop@games.bg
http:://www.games.bg

рекламен офис
тел.: 0889201017; 0888 896 188; 0878 22 09 90; (+3592) 9816465
e-mail: koralsky@games.bg

печат
Алианс Принт

Никаква част от това издание не може да бъде репродуцирана изцяло или в частност без изричното писмено разрешение на издателя. Всички права запазени.

Devil May Cry 360 (4)

Умопомрачителна информация: Предвиденият като *Playstation 3* ексклузив **Devil May Cry 4**, ще излезе по едно и също време на пазара за *PS3* и за *Xbox 360*.

На този етап със сигурност се знае още, че ще има и рилийз за PC, но той ще излезе малко по-късно от другите два. Според официалното съобщение на *Capcom* всяка една отделна версия ще се постарае в максимална степен да се възползва от предимствата на съответната платформа. Ми дано да е така.

Първият **Devil May Cry** излезе през 2001-ва и оттогава до края на 2006-та, серията е продала над 6 милиона и 800 хиляди копия. През пролетта на 2007-ма в Япония тръгва и аниме сериал по телевизия *WOWOW*. В **Devil May Cry 4** вече няма да играем с Данте, а с изцяло нов мистериозен персонаж – Неро.

Новината обаче не се прие добре навсякъде. Група силно фрустрирани дай-хард фенове на *PS3* дори направиха онлайн-петиция (подписана вече от близо 12 000 души) и заявиха, че нямало да си купят тази игра заради *Капкомската* мултиплатформена ерес. Леле каква трагедия...

Докато сме на темата, нека приветстваме и следващия отърсил се от булото на *Sony* представител – **Ace Combat 6**. Най-популярният симулатор в конзолния свят ще се появи за *Xbox 360* в края на 2007-ма.

И накрая, за да сме абсолютно изчерпателни (каквито сме си винаги всъщност) трябва да споделим с теб, че се появиха и *все още непотвърдени* слухове, че дори **Final Fantasy XIII** ще бъде мултиплатформена.

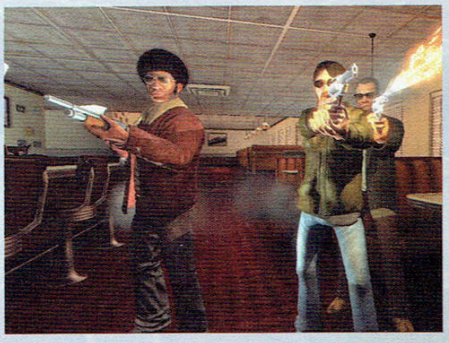
Hei$t !

"Тука, гражданино, тука! Айде така съвсем любезно да те замолим да си оставиш портфейлчето/портмонето/кесийката и разните там скъпоценности в нашето скромно чувалче, ДА НЕ ТИ ПРЪСНЕМ КРАТУНАТА СМОТАНА, РАИРАШ ЛИ!"

Казано с други думи – *Codemasters* обявиха официално новата игра, която ще разпространяват – **Hei$t**. Информацията, с която разполагаме до момента, намеква, че **Обирът** може и да се окаже потенциален хит. Става дума за лют екшън с рейсър елементи в стил **GTA**, в който основната ти задача ще е да обираш банки и да изпълняваш разни по-дребни мафиотски задачки.

Сан Франциско, 1969 г. Поемаш ролята на токущо освободения от затвора Джони Сътън, който е от известна фамилия крадци. Заедно с чичо си Сал и няколко стари бараби, ще трябва да извършиш такива подвизи, че тия от **Бандата на Оушън** да изглеждат като цигани-джебчии в трамвая. Започваш от обири на дребни банки (всяка със собствена система за сигурност), като между другото опразваш и разни барове, стриптизьорски клубове, бронирани автомобили и какво ли още не, за да се изправиш накрая пред вездесъщия трезор на Сан Франциско. Полицаите пък няма да ти дават капка покой и ще те преследват така, все едно си им изял поничките.

Hei$t се прави от *inXile Entertainment* (автори на **The Bard's Tale)** и ще излезе в края на 2007-ма. Освен това ще се появи на всички големи платформи – PC, *Xbox 360*, *PS3* и *Wii*. Чакаме с нетърпение и ще те държим в течение!



Overlord

Този месец се появи повечко информация и за друго много любопитно заглавие от каталога на *Codemasters*, за което се шуми доста отдавна. Става дума за **Overlord** – екшън/адвенчър, в който влизаш в ролята на големия лош Властелин и командваш цяла армия от пакостливи слуги (около 50), с основната идея да рушиш и създаваш хаос навсякъде. Сюжетът е претъпкан с тонове черен хумор и се явява груба гавра с множество класически фентъзи истории и герои.

От новия трейлър към играта се вижда, че въпросните ти слуги удивително много напомнят на Гремлините, а пък графиката доста се доближава до тази в шедьовъра на Питър Молиньо – **Fable**.

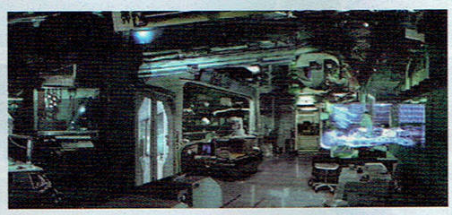
Overlord се прави от *Triumph Studios* (**Age of Wonders**) и се очаква да излезе това лято за PC, *Xbox 360* и *PS3*. Очаквай подробности скоро.

Prominence

Независимото студио *Digital Media Workshop* обяви доста амбициозния сай-фай адвенчър от първо лице, озаглавен **Prominence**, който ще се разработва ексклузивно за *PC*. Основните акценти в предварителните материали падат върху фантастичния сюжет с няколко различни финала, силния войс-актинг и саундтрака. Разбира се, ще има и множество пъзели – както такива, свързани с геймплея, така и чисто графични, които ще се възползват в максимална степен от специално създадения за играта енджин. Още отсега е ясно, че за тях няма да са нужни бързи рефлекси или каквито и да било платформени умения, единствено сиво вещество в тиквата.

На този етап **Prominence** звучи като доста интересен микс между **Myst** и **Dreamfall: The Longest Journey**. Новината обаче е толкова прясна, че все още няма нито видео, нито скрийншоти, само концептуален арт. А без тези неща няма как да сме сигурни в каквото и да било. Лесно е да си поставиш високи цели в началния стадий на разработка (особено пък ако си независимо студио), но трудната част идва когато всъщност трябва наистина да превърнеш тези обещания в реалност.

Официален сайт: **http://www.prominencegame.com/**



Rock Band

Harmonix (не е кучето на Астерикс, а авторите на **Guitar Hero**) обявиха, че ще издадат нова игра от култовия франчайз, от който се препитават в

последно време, и тя ще се казва **Rock Band**. Разпространители този път са *EA*, което вече си е много сериозна работа. В рокаджийската игра ще можеш да си създадеш цяла рок-група с приятелите, а купонът се очертава да избие няколко от носещите стени на блока ти. Този път авторите са предвидили като допълнителни аксесоари барабани, микрофони, бас и соло китари, изобщо всичко най-необходимо.

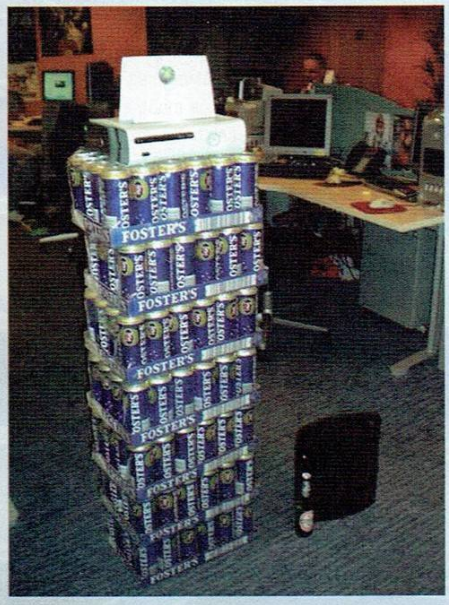
На всичко отгоре големите звукозаписни компании като *EMI Music*, *Hollywood Records*, *Sony BMG Music Entertainment*, *Universal Music*, *Group's Universal*, *Music Enterprises* и *Warner Music Group's Rhino Entertainment* са дали съгласието си да снабдят **Rock Band**, с тонове музика, което означава, че ще можеш да изпълняваш адски голям брой лицензирани парчета на най-различни групи.

Rock Band се разработва едновременно за *Xbox 360* и *Playstation 3* и се очаква да излезе за коледните празници на 2007-ма.

Xbox 360 Elite

Microsoft най-сетне представи официално новото поколение *Xbox 360*, което ще носи кодовото название *Elite*. Разбира се, всички очаквахме да се случи рано или късно, така че не може да се каже, че сме много изненадани от тази новина. Това, което със сигурност ще отличава новия кашон, е нов, по-голям хард-диск (120Gb) и HDMI порт (и кабел съответно; ще е наличен и още един кабел, с помощта на който ще можеш да прехвърлиш информацията от стария хард на новия). Съответно цената се покачва с 80 евро и така общо става 480. Ако искаш. *Elite* няма да се продава в ограничени количества, каквато беше първоначалната информация и освен това ще бъде очарователно черен. Какво обаче не ни харесва в офертата? Не ни харесва това, че *Elite* ще ползва абсолютно същите компоненти, като своя по-малък брат. С 2 думи отвътре ще си е същото дърво. Казано по трети начин в скоро време няма да видим *Xbox 360*, който да работи с новия 65nm процесор, а той грее по-малко и съответно не трябва толкова шумен вентилатор, за да го охлажда. Освен това HDMI-то не е 1.3, а е стандарт 1.2. За незапознатите това означава, че не може да се пускат по него най-новите лослес аудио формати от HD-DVD-то (Dolby TrueHD и DTS-HD Master Audio), както и разширен цветови обхват. Така че ако си го взимаш специално за HD-DVD-та, си преебан в сравнение с *Playstation 3*, който ползва HDMI 1.3. Ако още има неразбрали – на *Elite*-а, можеш да си гледаш всички HD-DVD-та, но качеството няма да е това, което можеш да постигнеш с един *PS3*.

Войната е в разгара си



Така се случи, че *Playstation 3* най-сетне стъпи на европейския пазар, макар и след бая перипетии. Самата му поява беше съпроводена с доста големи събития в различните държави (както и у нас впрочем, но за това ще прочетеш по-нататък в броя). Специално във Франция *Sony* се спряха на Париж и решиха да дадат старта на *PS3* с пищна церемония на брега на Сена. Хубаво, обаче се оказа, че докато компанията е планирала встъпителното си тържество, *Microsoft* също не са стояли със скръстени ръце. Дългата опашка от хора на брега на реката, трепереща от вълнение всеки момент да се сдобие с *Playstation 3*, с огромно удивление изгледа преминаването на кораб, специално нает от Редмъндския гигант, по продължението на който с огромни букви беше изписано "*Xbox 360* те обича!" В долната новина ще прочетеш, че нещо наистина много особено се случва в маркетинговото звено на *Sony*, но тук просто сме длъжни да кажем същото и за това на *Майкрософтци*. Само ден след цирка с кораба пък зеленоводните изчислиха и колко точно бири можеш да си купиш с разликата в цената между *PS3* и *Xbox 360* (а тя е £146). Отговорът е ...много. Виж снимките.

ConSOUL

Ако ти е харесала оная луда мацка, дето скача по леглото в една от последните реклами на *Playstation 3* в Европа (доста голяма идиотия впрочем; нещо много странно става в маркетинговия отдел на компанията в последно време, и то определено е свързано с употребата на стоки с висок акциз!), тогава и тази новина вероятно ще ти допадне: *Sony* започват да издават ново списание в Европа, свързано с *Playstation 3*. То е озаглавено CONSOUL и първоначално ще стартира в Германия, Австрия и Швейцария.

Директорът на *Sony* в Германия, Уве Басендовски, казва за него следното: *"С* **Консоул** *ние ще надникнем директно в лайфстайла на нашите клиенти. Ще обръщаме внимание на всичко – появата на нови джаджи, живота в интернет и на нашето собствено разбиране за новите игри и филми."*

Като казах, че новината ще ти хареса, имах предвид да погледнеш корицата на изданието. Точно така, на нея виждаш същата мацка от рекламата, която е седнала със свалени гащички върху тоалетната, докато видимо се облекчава, а долу вдясно е звучната немска думичка Freude – "радост". Ми, ъъъ, без коментар.

PS3 – любопитно

Sony Computer Entertainment официално обявиха, че ще се включат в проекта Folding@Home. Става дума за изследване, занимаващо се с преобразуването на протеина в човешкото тяло, и с болестите, формиращи се при неправилното действие на тази функция. Сътрудничеството със *Sony* по програмата за пръв път бе обявено от университета Leland Stanford Junior през август миналата година. Той

вече се осъществява на хиляди домашни компютри по света, като концепцията е сходна с тази на SETI-проекта за търсене на извънземни форми на разум: машинките анализират радио-телескопичните сигнали и ги пращат на сървъра-майка. Folding@Home ще помогне в борбата с Паркинсона, някои видове рак, болестта на Алцхаймер и други. Единственото, което трябва да направиш, за да участваш, е да си купиш *PS3*.

Повече информация тук: **http://folding.stanford.edu/FAQ-PS3.html**

Иначе ето още една информация, която попада в графа "любопитно", само че с гриф "кофти тръпка". Става дума за това, че пет *PS3*-заглавия ще се забавят с излизането си в Европа. Колебливата петорка: **F.E.A.R.** – Април 20; **Oblivion** – Април 27; **Untold Legends** – Април 27; **GRAW 2** – Юни 2007; **Rainbow Six: Vegas** – Пролет 2007

DS-вести

Nintendo са успели да продадат 3 милиона *DS*-а само в Обединеното кралство, откакто хендхелдът беше пуснат на пазара на 11 март, 2005 г. Информацията е на Chart Track. Наистина много впечатляващ резултат.

Същевременно доста нови заглавия бяха обявени за *DS* този месец (честито, Мед!).

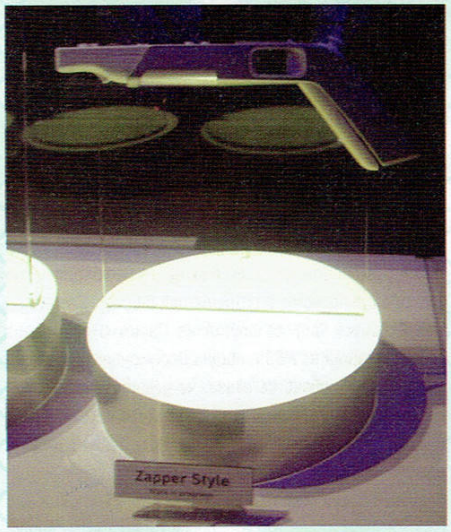
За най-същественото от тях ни разказва последният брой на култовото японско списание Famitsu. От него става ясно, че **Ninja Gaiden** ще се появи за джобната конзолка. Работното заглавие е **Ninja Gaiden Dragon Sword**, а най-интересното около играта е, че тя ще може да бъде играна почти изцяло със стилоса (онова, дето е като бъркалка за кафе, не се дзвери, така си се казва) върху тъчскрийна. Само натискаш с него някъде по екранчето и Риу Хаябуса търчи натам. Чукваш два пъти по чувствителното стъкло и той скача. Ако направиш напречен разрез на екрана, Риу се вдига, вдига със себе си и противника във въздуха и оттам вече е готов за различни комбота. Култ!

Другото много голямо заглавие, което вероятно ще се появи за DS, е **Assassin's Creed**! Това все още не е официално потвърдено (обаче е адски вероятно), но ако стане, *Nintendo* за пореден път ще изтровят пъстървата в Рила. Евала!

Wii Blaster

След като **Resident Evil 4** и **Umbrella Chronicles** бяха обявени за *Wii*, много хора започнаха да си задават въпроса "Къде, по дяволите, е виртуалният пистолет?"

Ами – вече е при нас. Оказва се, че онлайн магазинът **www.gamestop.com** продава именно *Wii*-бластер, и то на смешната цена от 20$! Неприятният момент е, че не са сложили картинка срещу продукта и реално нямаме представа как точно би трябвало да изглежда това чудо. Тук на помощ идват Joystiq, които са успели да заснемат прототип на *Wii*-патлак по времето на E3 2006 (виж снимката). Тогава разбира се това е била просто работна версия, но все пак дава някаква представа. Независимо от това обаче, вероятно изобщо не е далеч времето, в което такъв продукт ще започне свободно да се продава на пазара. А за много хора (включително и в редакцията ни) това би означавало, че закупуването на *Wii* изглежда все по-примамлива оферта. Лично аз ще изчакам *Nintendo* най-сетне да обявят някакво подобие на светлинен меч (и съответната **Star Wars** игра към него, разбира се) и тогава вече със сигурност се хвърлям в дълбокото.



Уве, Увеее, Уве, да ти...

Запознат си с горчивия факт, че германският режисьор-титан Уве Бол ще прави филм по хита на *Running With Scissors* **Postal**. Може и да си чул, че откакто откупи правата за него, чичко Уве не спира да се бие в гърдите как това щял да бъде най-противоречивият филм, правен някога. Защото по думите му той чисто и просто (кълпан Уве) щял да се опита "да обиди всички и всичко". При все, че принципно приемаме с насмешка думите на този самороден немски изумруд, трябва да отбележим, че се докопахме до кратко клипче на филма, което, хмм, като че ли се доближава доста до горното описание. Ще ти го преразкажем съвсем накратко...

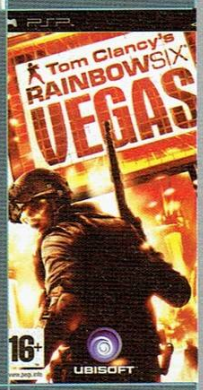
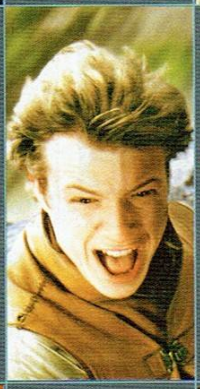
Невинен чистач на стъкла си виси с платформата на 200-300 метра над земята и методично премахва петната по стъклата на единия близнак от Световния търговски център в Ню Йорк. Зад гърба му плавно се приближава самолет и в крайна сметка се забива точно в чистача и в сградата.

Ъъъ, доста болно, трябва да отбележим. И доста в стил чичко Уве също така. Разбира се това е неговият опит за хумористичен момент в лентата... Така или иначе, предупреден си още отсега за бъдещото филмово недоразумение **Postal** (макар че ти вероятно си имал повече от едно наум, така или иначе). Чакаме го тази година.

Нощ в мечти...

Нов **NIGHTS** – вече официално. Екслузивно за *Wii*. Пълното име ще бъде – **NIGHTS: Journey of Dreams**. Ще се разработва от *Sonic Team*. Издателят ще бъде *SEGA*. Знаем и още! Но след дванадесет годишно чакане сме толкова щастливи, че ще узнаеш останалото в скорошното ни предварително представяне.

Април / Май

Понеделник	Вторник	Сряда	Четвъртък	Петък	Събота	Неделя
						15 Рожденият ден на Леонардо Да Винчи. Ще се шифроваме в негова чест!
16 Последен срок да си пуснеш данъчните декларации. Ние се разшифроваме с шкембе и бира.		**18** Столичната "Топлофикация" ще започне изключването на централното парно отопление. Ние се греем по друг начин, та подминахме новината, оригвайки се пренебрежително на ром.		**20** Предводителят - кинопремиера; Черна Жътва - кино премиера; F.E.A.R. - PS3; World Championship Poker 2: Featuring Howard Leder	**21** Unkle - в България!	
	24 The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar - PC		**26** Ерагорн - на DVD; Някои го предпочитат горещо - на DVD	**27** Проектът "Sunshine" - кинопремиера; The Elder Scrolls IV: Oblivion - PS3; Dawn of Magic - PC; TrackMania Sunrise eXtreme - PC;	**28** The World of Drum & Bass - ADAM F [UK], SHY FX [UK], DJ SS [UK] - в Зимния Дворец	**29** Tom Clancy's Rainbow Six Vegas - PSP; Ratchet and Clank: Size Matters - PSP
30 Aura 2: The Sacred Rings - PC		**2** Death Jr. 2: Root of Evil - PSP; Bust-A-Move Bash! - Wii; Ancient Wars: Sparta - PC		**4** Spiderman 3 - по книгата и в гейм магазините; Проклятието на златното цвете - кинопремиера; Tony Hawk's Project 8 - PSP		**6** Гергьовден е! За този сладур вляво, загорелият овчар вече не е най-големият житейски проблем.
	8 Продавачи 2- на DVD; Сайлънт Хил - на DVD		**10** Алатристе - на DVD; Alone in the Dark - PS3, X360;	**11** Cooking Mama: Cook Off - Wii; Command & Conquer 3 Tiberium Wars - X360	**12** Концерт на Redman в България	

От: **GW Team**

Дойде време да научим повече за теб. Да ти дадем възможност да прекрачиш непреодолимия бял лист, който ни дели, и да ни разкажеш за себе си. Правилата са прости. Отговаряш на долните въпроси, изпращаш ни писмо на igrata@games.bg и се надяваш да си участникът с най-много правилни отговори за месеца (ако пък има повече от един играч с еднакъв максимален резултат, златна Съдба ще се намеси с една малка томболка за определяне на щастливеца). Победителят печели оригинална игра от PULSAR и... възможността да се представи на всички ни/ви с кратко интервю и снимка. Да получи своите петнадесет минути слава, да се потопи в светлината на прожекторите и вече никога да не бъде същият.

Веднъж на шест месеца ще се тегли и голямата награда – абонамент за най-доброто списание на българския пазар. Нашето демек. За да можем да сме си заедно в добро и зло, докато смъртта ни раздели, можете да целунете... ох, добре де – попрекалихме, ще минем и без интимности.

Така че – успех, приятелю. Славата те очаква тук, на тази страница, след точно един месец. Не се колебай.

1. Създателя на Марио е:

А) Шигеру Миямото
Б) Ю Сузуки
В) Шинджи Миками
Г) Юджи Нака

2. Колко здраве възстановява пикаенето в Duke Nukem 3D?

3. Кой всъщност е любимият на цял един народ индивид от GTA: San Andreas, наречен Конският Чеп Хари?

4. От коя игра е показаният скрийшот?

5. Най-продаваното заглавие от последната генерация конзолни и PC игри е?

А) Grand Thief Auto: San Adreas
Б) Gran Turismo 4
В) Halo 2
Г) KOTOR

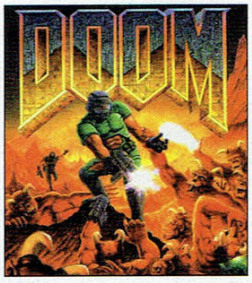
6. Кого убива Крейтъс на финала на God of War 2?

7. Кое от изброените заглавия не е дело на Bioware:

А) Jade Empire
Б) Baldur's Gate
В) MDK 2
Г) Icewind Dale

8. От коя игра е показаният скрийшот?

9. Колко версии на Doom са издадени през годините.



А) 9
Б) 19
В) 21
Г) 23

10. Първата триизмерна тупалка е:

А) Tekken
Б) Soul Blade
В) Virtua Fighter
Г) Toshinden

Отговорите от предишният брой: 1 – Г/; 2 – Railgun; 3 – Дейвид Хейтър (сценарист е на X-Men, X2 и The Scorpion King); 4 – Sanitarium; 5 – В/; 6 – Г/; 7 – А/; 8 – Доминик Сантяго; 9 – В/; 10 - Panzer Dragoon Orta

Първият ни победител е Николай Иванов, от Враца, на 31 години, с когото се гордеем адски много, защото отговори правилно на всичките ни, нелеки въпроси. Наградата му е оригинален **World of Warcraft**, *плюс участие в абонаментната му томбола. Но стига празни приказки – нека го оставим да се представи лично.*

1. Топ 5 на любимите ти гейм заглавия?

1. Baldur's Gate 1&ToSC&2&ToB
2. Planescape: Torment
3. Leisure Suite Larry VII
4. Blood Omen: LoK Soulreaver поредицата
5. Command & Conquer (Tiberian Dawn)
6. System Shock 2

Май станаха 6...

2. Какво би променил в Gamers'Workshop, **ако беше Главен редактор за един ден?**
Щях да променя наградата на първият спечелил в тази игра с C&C 3 (мразя on-line игри). След като свърша тази неотложна задача, ще се заема с решаването на по-маловажни проблеми като: привличане на реклами, добри автори, добри коректори, добра печатница и тем подобни злободневни проблемчета от живота на един Главен ;-р.

3. По колко часа играеш на седмица?
30+. Тук не слагам времето за преглед на бонус материалите.

4. Други ентъртеймънт институции, от които се интересуваш?
Един бърз search с търсачката ми изкара някви „Джиджи-Биджи" Ent., Дъга Ent и др. (това е реклама така, че може да го махнете) - ми понеже не ме интересуват, пишете шах и баскет.

5. Трите ти желания към Златната Рибка?
1. Да се изпълни желанието ми от *въпрос 2*.
2. Да спечеля абонамента за „Workshop"-а.
3. Искам да знам какво, по дяволите, правеше Крамник в тоалетната по време на мача за обединяване на титлите?

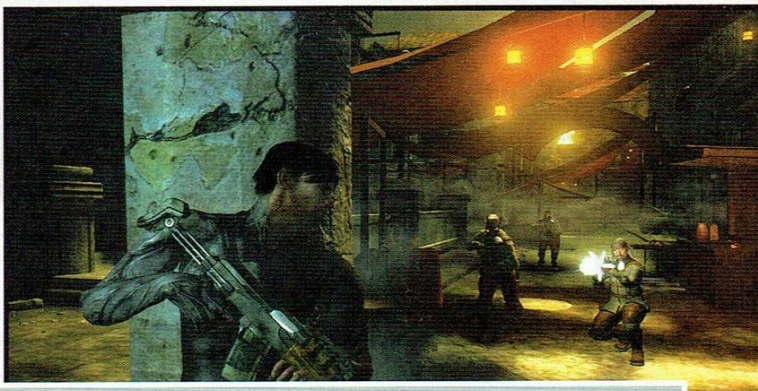
6. Най-ценното притежание в гейм-колекцията ти?
Доста „скалпове" на Street Fighter-а съм взел навремето на игралните автомати, добра колекцийка бях заформил. От новите Baldur's Gate 2 CE.

7. Ако разполагаше с неограничен бюджет, каква игра би създал?
Опитът ми показва, че бюджета не е от основно значение, колко добра ще една игра. Но щом настоявате, едно RPG (от ранга на BG и PS:T) с 1000+ часа gameplay, exclusively and only for PC, ще ни (ми) дойде като един истински мехлем за изстрадалите ни (ми) PC геймърски душици. Амен.

Frontlines: Fuel of War
Некст джен танкчета. Ебати якото. (*PS3*, PC, *Xbox 360*)

Skate
Надяваме се хегемонията на Тони да поприключи с излизането на многообещаващия нов скейт симулатор на *EA*. Трейлърите, за момента, ни дават надежда. Финансовата мощ на *EA* – също. (*Xbox 360*, *PS3*)

Eternal Sonata
То, милото, ни гледа с тези големи манга очички и ни приканва да си го купим, но ние стоически оставаме верни на Клауд и колекцията си с азиатско порно. Но то всъщност самият жанр намеква кои хора от екипа ще оценят магията на този телешки поглед – **J**(eru)**R**(oland)**PG**. (*Xbox 360*)



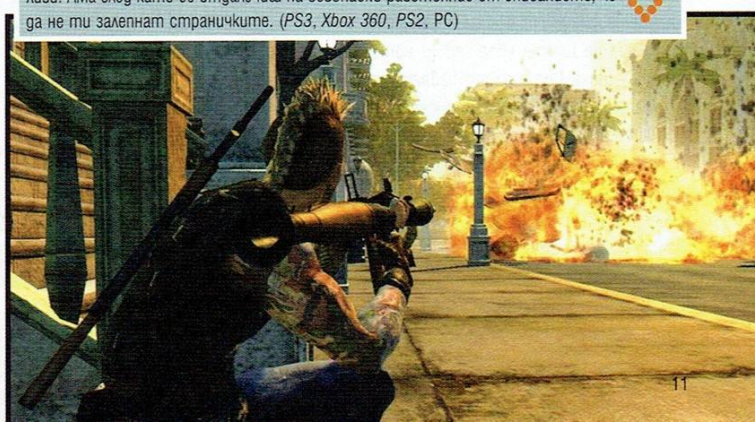
Dark Sector
Екшънче, разработката на което започна своето начало още на оригиналния *Xbox*, скоро ще гастролира на подиума на младото му бяло братче, както и на *PS3*. За момента не сме много *одървени*, за разлика от видимо *вдървения* главен герой, но ще видим... (*PS3*, *Xbox 360*)

Clive Barker's Jericho
Клайв се завръща на гейм пазара с хорър от ново поколение и графика от старо. С обещание атмосферата да държи по-силната ръка от визията и да я надцака в последното раздаване, на което е заложено нашето внимание. (PC, *Xbox 360*, *PS3*)

Spider-Man 3
Бате Рейми вади нов филм за бате Спайди, батковците от *Activision* го дигитализират надлежно, а бате Кембъл плещи глупости за колорит. Бате Снейк гледа мрачно, щото го мъчи лош махмурлук и изобщо не му е до тия неща. (PC, *Wii*, *Xbox 360*, *PS3*, *PS2*)

Sega Rally Revo
Любимият на нашия отговорен-за-какво-ли-не редактор рейсър ще направи своя дебют от ново поколение след несполучливото си представяне при старата генерация. Разработва го специално създадено за целта студио, в което се подвизават типове, работили по **Colin McRae** и **Richard Burns Rally**. Коралски пали свещи... (*Xbox 360*, *PS3*, PC)

Mercenaries 2: World in Flames
Ако на теб "голяма игра" и "големи експлозии" ти звучат синонимно, започвай да точиш лиги. Ама след като се отдалечиш на безопасно разстояние от списанието, че да не ти залепнат страничките. (*PS3*, *Xbox 360*, *PS2*, PC)



Бегай бе, Черньо! Тук съм за баща ти!

▶ PC

Loki

От: **doomy**

Жанр: RPG | **Производител**: Cyanide | **Разпространител**: Focus Home Entertainment
Излиза: Юни 2007 | **Сайт:** www.loki-game.com

Не само гърците имали митология...

В последните години екшън ориентираните ролеви заглавия показват пробуждане, което няма как да не ни радва като почитатели на кооперативните офисни сесийки. Появи се отличния **Titan Quest** заедно с прекрасния си експанжън, предстоят още интересни игри като **Sacred 2**, а вече към списъка с очаквани hack and slash-ки можеш спокойно да добавиш и **Loki** – игра около която учудващо не се шуми много, но имаща потенциала да превърне типично морските ни лета в скука, тъй като плажовете доста ще ни отдалечат от нея.

В **Loki** ще поемеш ролята на един от четиримата налични герои – могъщ викинг-боец, сръчен гръцки войн, мистична египетска магьосница и обаятелна шаманка. Около историята не се знаят много детайли, но предполагаме че такива са излишни. Стига ни да знаем че имаме убер-гад (в нашия случай – бога Сет) който избягва от гробницата си и започва да сее хаос. Той успява да създаде портал, чрез който може да преминава през различните митологии (скандинавска, гръцка, египетска и тази на ацтеките) като взима най-доброто от четирите за да създаде огромната си армия. Нашата роля като богоизбрани ще бъде да го спъваме по пътя, докато не се изправим лице в лице със самия него. По време на приключенията си ще срещнем добре познати личности като Ахил, Тор, Медуза и кой ли още не.

Всеки персонаж ще разполага с три дървета на уменията даващи общо по 51 скила на герой. Според разработчиците вложените точки ще могат да се разпределят и преразпределят по всяко време (дано да е безплатно, нали, Бакалов?), защото различните зони със своите митологии ще изискват различен подход, особено при кооперативната игра.

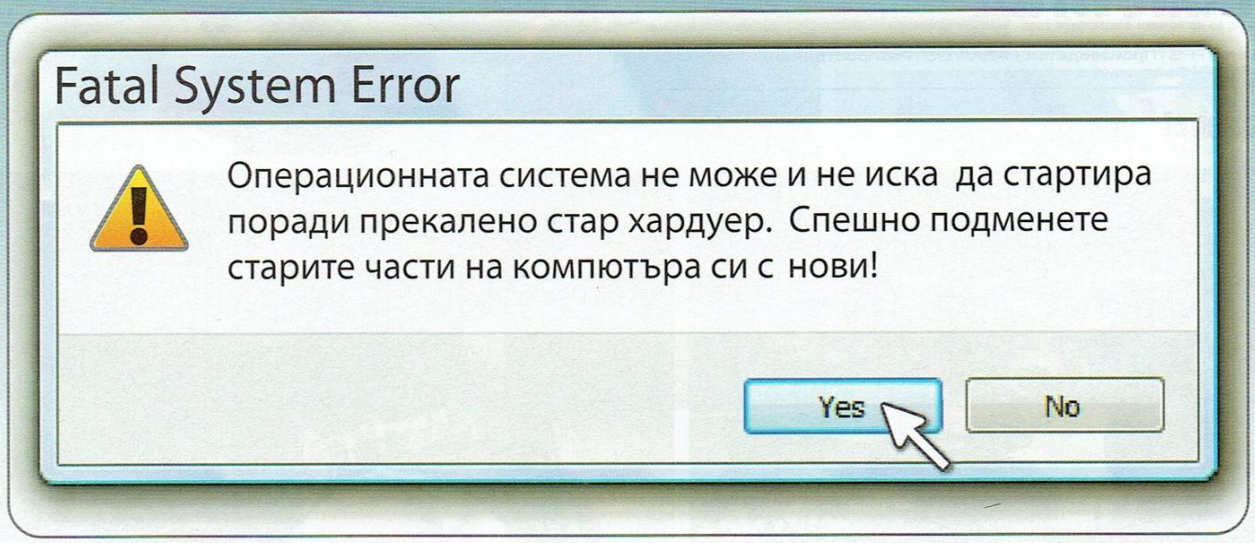
Малко цифри и за екипировката – 15 класа оръжия и 15 класа броня, разделени грубо на 41 нива на сила и рядкост. **Loki** ще разчита основно на две неща откъм предмети – сетове (например гръка може да събере бронята на Ахил с колосалните ѝ бонуси) и крафтинг (всяко оръжие може да бъде модифицирано, позлатено, а ненужните ще може да претопяваме с цел ъпгрейдване на по-важни такива). Оръжията също така ще могат да се комбинират. Например, можем да вземем дръжката от даден меч и да добавим към нея острието на друг за по-добър ефект. Всичко това ще става при местния ковач срещу съответното заплащане.

Враговете в **Loki** ще бъдат много и разнообразни. Последното логично идва от четирите коренно различни митологични светове през които ще трябва да преминем. Ще трябва да се изправим срещу огромни паяци, титани, дракони и какво ли още не. Бойната система на играта е максимално опростена, а боравенето с магичните скилове, поне на ниво геймплейни филмчета, изглежда като детска игра. Ударите и магиите са предимно масови и доста ефектни, като всичко това е насочено към удоволствието от играта. **Loki** ще притежава и random генератор на карти, подобен на този познат ни от **Diablo II**, който ще гарантира разнообразие и стимул за преиграване.

Накъде без мултиплейър? Освен любимата ни кооперативна игра, ще има налични още PvP арени, а онлайн системата ще е подобна на *Blizzard*-ския Battle.net. Тоест героите ще се генерират онлайн, което ще гарантира липсата на хакове и измами. Ще има и ladder система, разбира се, а при наличието на четирите коренно различни персонажа кооперативната игра е нещо което задължително трябва да се опита.

Визуално **Loki** впечатлява, като от видяното като геймплей имаме забележки единствено към леката вдървеност на персонажите и зле изглеждащия изкуствен интелект. Силно се надяваме това да се дължи на ранната фаза на разработка, когато още не са въведени всички анимации и алгоритми на прс-тата. Всичко друго е на повече от задоволително ниво.

Да обобщим – добре изглеждащо, максимално опростено като управление, разнообразно откъм територии, скилове и оръжия hack and slash заглавие, остро ориентирано към кооперативната игра, което ще се появи лятото. Ами не зная за теб, но ние с колегите мислим отсега да се запасим с няколко кашончета мента и млекце, че цените могат да се вдигнат дотогава.



Удължете живота на стария си компютър.

Време е за ъпгрейд.

В Мултирама Upgrade Centre имаме решение за вас:

- Купуваме старите работещи части на вашия компютър
- Заменяме ги като получавате отстъпка при покупката на нови
- Осигуряваме експертен съвет и безплатен монтаж
- Предоставяме пълна гаранция и тестваме всички употребявани продукти преди да стигнат до вас

За безплатна консултация, обадете ни се на телефон: 02/400 66 18, или ни пишете на – upgradestore@multirama.bg

multirama Upgrade Centre

София, Ангел Кънчев 5

PC
X360

Shadowrun

От: **SHRAiK**

Жанр: Multiplayer FPS | **Производител**: FASA/MGS | **Разпространител**: Microsoft
Излиза: юни 2007 | **Сайт**: www.shadowrun.com

Елате повече!

С тоя паркинсон шега не бива ей. Ще ми направиш хедшот кога гущер пръдне. Земи тая катана и почини един рунд. Сега ако Snake-а не ме гръмне погрешка ще мачкаме!

Не може да не помниш това заглавие. Говорихме си за него в E3 броя ни. Даже направо го избрахме за Best of Action/FPS-частта на изложението в скромната ни класация. Голяма чест и признание за него, няма спор. **Shadowrun** е простичка като концепция FPS-мрежова игра (без сингълплей кампания), в която през 21 век магията отново се завръща и се съюзява с модерните технологии, за да ни дари с едно незабравимо мултиплеър преживяване. Това е първото заглавие в света, което ще тества *Microsoft*-скаta Live Anywhere система – едновременно помежду си ще могат да играят хората, закупили PC или *Xbox 360*-версията на играта.

Раси, джаджи, заклинания, оръжия, концепция

Shadowrun е базирана на едноименното и силно популярно Пен енд Пейпър RPG. Това е една от причините за огромното количество недоволство, което се изля върху проекта след обявяването му, защото много неща от RPG-то са променени или изцяло пропуснати. Ние изобщо няма да се занимаваме с тези Радини вълнения, защото ролевата вселена на **Shadowrun** е много слабо позната в България и при положение, че на този етап играта изглежда адски интригуващо, много ни дреме, че в нея била пропусната цяла една раса от оригинала, разбираш ли – тази на орките. Ми голям праз. Ей много Роландовци има на тоя свят *(Мри бе! Я сум орк-хейтър ениуей – бел. Роландовец)*.

В основата си това заглавие представлява смесица от основни геймплейни елементи в заглавия като **Counter Strike**, **Unreal Tournament** и **Halo**. Плюс фентъзи атмосфера, използването на магии и брутални умения.

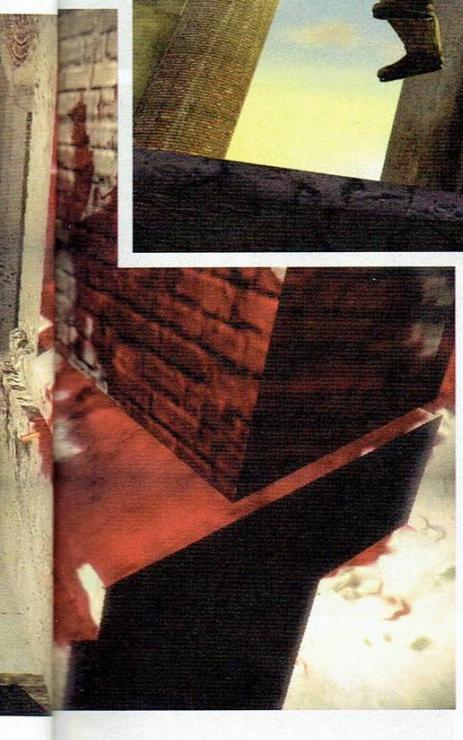
Пичовете от *FASA* се вдъхновяват за него по крайно любопитен начин. Хрумнало им, че би било прекрасно да има игра, в която можеш да правиш разни уникални неща, които във всички останали заглавия се постигат единствено с помощта на чийтове. Така се раждат идеите за свободно телепортиране навсякъде по картата в рамките на няколко метра, скокове от огромни височини, виждане на противниците през стени и какво ли още не.

Ще можеш да играеш с персонаж от следните четири *раси* – хора, елфи, джуджета и тролове. Хората са най-балансирани от всички и използват еднакво добре магиите и технологиите. Елфите са най-магическата раса, най-бързата и кръвта им регенерира. Ползването на технологични умения обаче намалява магическите им способности. Джуджаците са малки (трудни за уцелване) и корави копеленца. Те директно неутрализират магиите на противника и даже могат да му крадат някои от уменията, за да ги ползват за собствените си пъклени цели. Троловете са танковете в играта – газят наред и поемат огромно количество демидж.

Магиите и уменията в **Shadowrun** в никакъв случай не са оръжия, а поскоро средства. Вече споменахме за телепортацията през стените. Ще можеш още да се превърнеш за известно време в пушек и по този начин да станеш неуязвим. Имаш на разположение и Дърво на живота, което да посадиш където пожелаеш по картата. То регенерира твоето здраве и това на съотборниците ти. Ако някой от отбора бъде убит, ще можеш да го съживиш (но само ако другият отбор не обезобрази тялото му, след като го убие!). Gust е нещо като Force Push от **Jedi Outcast/Academy** и отблъсква предмети и противници надалеч от теб. Можеш даже да си призовеш могъщ демон, който да се бие за теб и отбора ти, ако това те възбужда (всякакви извратеняци има).

Технологиите са дори още по-голяма и вкусна черешка в тази уникална торта. Glider wings са крила, с помощта на които скокът ти става четворен

Абе цяла стена се е ширнала пред теб, ти баш през графитите намери да се телепортираш. Серсем със серсемите!



и петорен, няма да се претрепеш, откъдето и да се хвърлиш, и можеш да изминаваш много големи разстояния като с делтапланер. Smartlink ти дава по-голям zoom на оръжията, както и по-голяма точност. С негова помощ избягваш и friendly fire (Слава богу, ей! Бакалов, вече ще съм спокоен, кат' сме в един тим!). Enhanced vision ти позволява да виждаш директно през стените. С Wired reflexes ще се движиш, скачаш и презареждаш много по-бързо. Имаш си и антимагическа граната (прилепчива към всякакви повърхности), с която прецакваш чуждите магически умения и изсмукваш есенцията (маната) на опонентите си.

Не забравяй, че всеки един скил може да се комбинира с всяка една от магиите, което на практика ти дава изключително много варианти и адски много тактически комбинации от отборни действия. Прибави към това и приличните оръжия в играта – пистолет, автомат, помпа, картечница, катана за близък бой, снайпер, различни гранати – и ще разбереш, че със сигурност те очакват адски приятни и щури мигове със **Shadowrun.**

Игра в мрежа, тактики

"След като направихме толкова иновации и промени в основния геймплей, решихме, че не трябва да претоварваме играчите с някакви екзотични режими в мултиплея."

Бил Фултън от *FASA*

Епа няма лошо, добре сте решили. За да не стане боза с косми и манджа с грозде накрая. Играта в мрежа ще протича по следния начин: избираш си раса, една от двете основни фракции – RNA и Lineage – и започваш с много малко пари – гол като сокол. Нищичко си нямаш бе, бедняк, шушляк, просяк, чорап, парцал – Африка (мизерия). Купуваш там някакво смехотворно средство за фрагове и почваш да правиш чудеса от храброст с него. Като поубиеш тоя-оня, започваш да трупаш парички (печелят се не само с убийства, спокойно). С тяхна помощ купуваш по-напредничави технологии, оръжия, магии и накрая се превръщаш (заедно с останалите обаче) в нагрухана бременна свиня-майка и почваш да мачкаш.

Предвидени са точно три режима на игра, като и трите се въртят около открадването на вражеския артефакт. В *Raid* единият отбор защитава точно определена зона, докато другият извършва постоянни набези с цел подла кражба и отнасяне на артефакта на друго място по картата. *Extraction* си е жив Capture the Flag, както и да го усукваме. *Attrition* е почти същото като отборен деатмач, само че тук има две основни врътки. Първо – не можеш да обезобразяваш телата на убитите противници, което – помниш – им пречи да бъдат съживени. Второ – който се докопа до артефакта, автоматично вижда местоположението на всички врагове по картата и може да издаде техните позиции на своите пичове.

Много важно е да се отбележи следното: отбор, в който са се събрали цветущи индивидуалисти (Snake и Koralsky), винаги ще губи от отбор, в който преобладава взаимопомощта и отборната игра (dooty и SHRAiK). Елементарен пример. Двама на един. Двамата убиват единия, няма кой да го възкреси, посичат му тялото с меча и отиват след тва да свитнат другия индивидуалист. Според авторите перфектният отбор ще се състои от шестима играчи. Четирима от тях ще се движат навсякъде заедно, а двама ще търчат напред сами за да служат като скаути и да внасят смут в противниковите редици.

Набързо ти представям една приятна тактика за игра в **Shadowrun** (а такива ще има много). Купуваш Glider wings, Enhanced vision и телепорт. Качваш се нависочко, скачаш и разперваш тия ми ти орлови криле. Докато се реещ (аре прочети го веднъж нормално това), пускаш и орловия поглед и си набелязваш жертва. Спускаш се към нея, телепортираш се през покрива, атакуваш и веднага след това изчезваш, пак с телепорт.

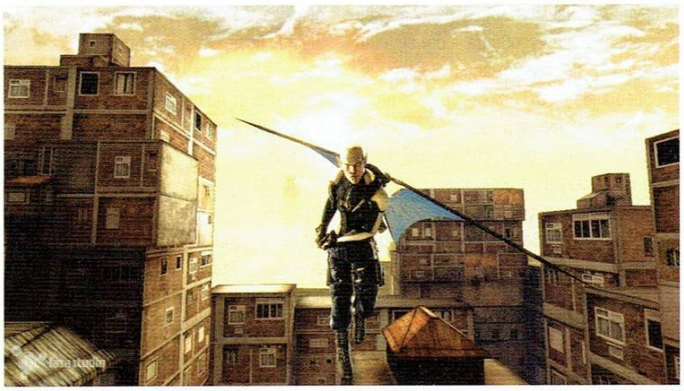
Размисли и страсти

Моля те, виж в Новините неприятната и за съжаление потвърдена информация за авторите на **Shadowrun**, защото мястото ми тук свършва. В общи линии – явно има нещо гнило във *FASA* и всички ние много силно се надяваме то да не се отрази върху иначе крайно интересния им продукт.

Другото нещо, което искам да споделя с теб, е това, което не ти казах, когато писах инфото за E3. Тогава останах с усещането, че **Shadowrun** ще е много приятен, но доста комерсиален и някак улеснен за масовия вкус FPS. В момента нещата започнаха да се обръщат точно на 180 градуса. Играта навлезе в период на бета-тестинг и множество западни колеги вече имаха възможност да я пробват. Абсолютно всеки един от тях споделя сходни впечатления – **Shadowrun** не само, че не е лесна, но напротив, толкова е хардкор, че на доста от гейм-журналистите им е трябвало ЗНАЧИТЕЛНО време, за да свикнат с нея и да почнат да играят сравнително добре. Честно казано ние сме изключително доволни от това ново развитие на нещата, защото имахме усещането, че това заглавие адски бързо ще ни писне със сравнително малкото си карти и само трите си режима на игра.

Така че в общи линии сме оптимисти за бъдещето на **Shadowrun** и я чакаме с нескрит интерес. Все пак малко или много се влюбихме във *FASA* още откакто главният дизайнер Мич Гителман отговори на въпроса "Ама защо махнахте орките от играта все пак?" по следния начин:

"Защото ги мразим гадните орки-ща, о даа, Прешъссс!"



▶ PC

The Witcher

От: **doomy**

Жанр: RPG | **Производител**: CD Projekt | **Разпространител**: Atari
Излиза: Края на 2007 | **Сайт:** www.thewitcher.com

Кой не скача е JRPG-фен!

Всяка прилика с Knights of the Temple е случайна... поне така се надяваме.

Белият Вълк щурмува фентъзи-клишетата

Въпреки че вече сме разглеждали на няколко пъти тук превюираното заглавие, това не ни спира да следим неговото развитие и новостите около разработването му. Актуалният повод – най-сетне да разберем какви са реакциите на журналистите, докоснали се до презентационното демо на **The Witcher**.

Една бърза ретроспекция за незапознатите. **The Witcher** ще бъде *изцяло сингълплейър* RPG, базирано върху книгите на полския писател Анджей Сапковски, който макар и да не е особено популярен на родна земя, е създал един невероятен и най-важното – *различен* фентъзи свят. В играта ще влезем в ролята на вещера Гералт, наричан още Белия Вълк. Пичът представлява нещо като готически вариант на Ван Хелзинг – опитен, своенравен и брутален наемен ловец на всякакви разновидности чудовища – от гниещи немъртви до кръвожадни върколаци. По обещание на *CD Projekt*, Гералт няма да бъде типичният фентъзи герой, като се очаква да е доста избухлив, груб и самовлюбен. Което ние подкрепяме, тъй като малко или много ни е писало от справедливи и добродушни рицарчета.

Играта ще бъде задвижвана от вече асоциирания с думите "архаичен" и "преексплоатиран" енджин *Aurora*, използван в голяма част от *BioWare*-ските ролеви игри. Все пак двигателят ще е пимпнат по последните стандарти и **Вещерът** изглежда доста внушително.

Сега за презентацията, състояла се неотдавна. Още в самото начало Михал Мадей, водещ дизайнер на проекта, е подчертал, че играта ще акцентира върху три основни момента, с които екипът се гордее много и които "не са се появявали в никое ролево заглавие към днешна дата". На първо място фокусът пада върху главния герой, който вече разгледахме. Вторият елемент, подчертан от Михал, е сетингът – както на ниво история, така и от гледна точка на самата фентъзи вселена, която всячески щяла да разбива клишетата. Как ще стане това, предстои да разберем, но отново се чуват обещания за нелинейност, избори при диалога и какво ли още не. В пристъп на типичен GW скептицизъм казваме само "Ще я видим тази работа", с надеждата да ни оборят, и продължаваме с третия коз на **The Witcher** – бойната система.

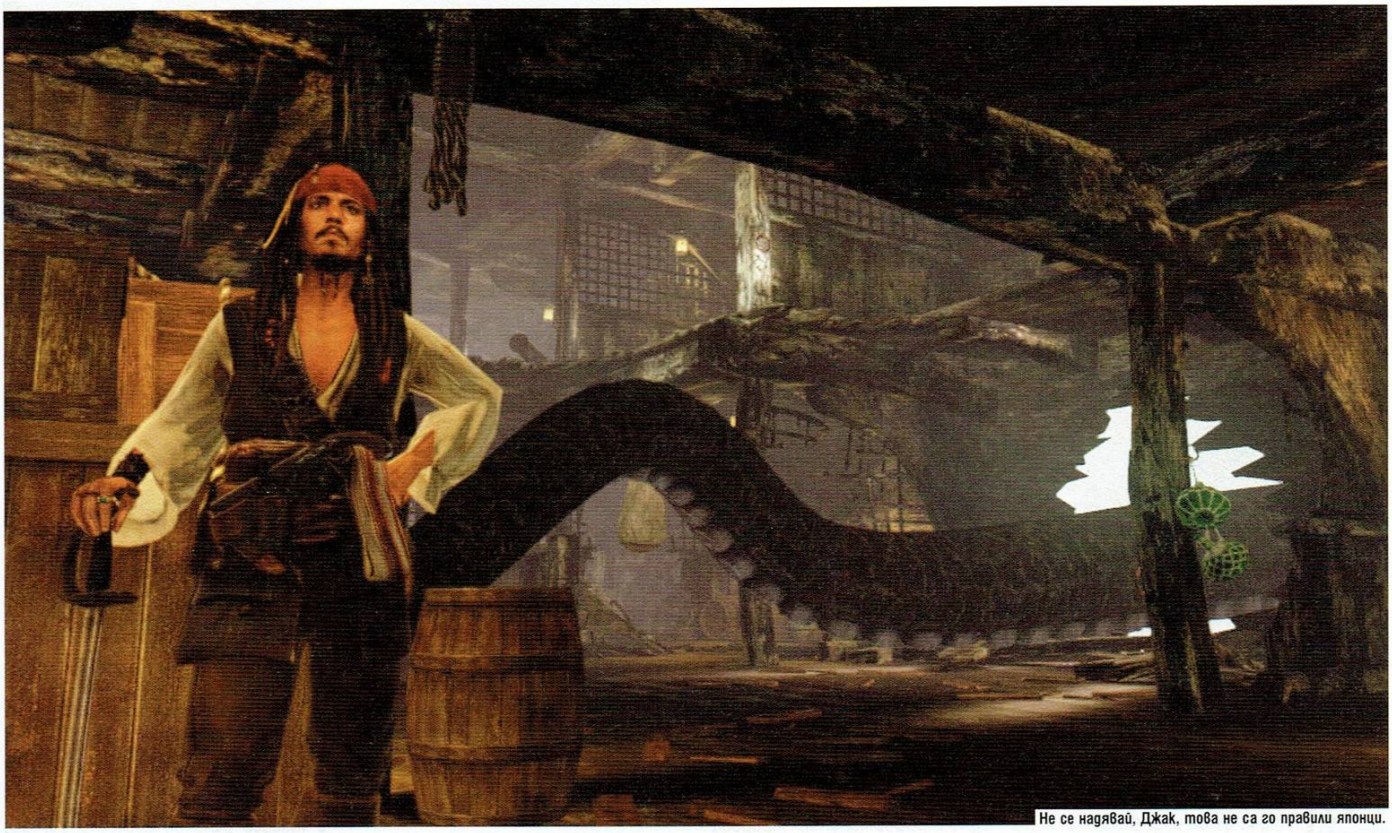
На нея ще се спрем малко по-обстойно. От предишните материали може би ти е известно, че играта фокусира върху хладните оръжия, с по-леко застъпване на свръхсилите на Гералт (да се чете магиите му). Бойната система ще се състои от 6 различни бойни стила (**Jade Empire** dejavu... ух, вече премина, слава богу!), различни видове оръжия, всяко добро срещу определен опонент (сребро срещу върколаци, стомана срещу бронирани рицари и т.н.), както и комбота и завършващи удари, в които ще можем да комбинираме както различни атаки с остриетата си, така и различни магии. Шестте бойни стила пък идват от двата типа оръжия (тежки и леки) и трите стила на офензива за всяко от тях (групова, силна и бърза атака). Михал обещава и силно застъпен *тактически елемент* по време на битките, което навява на мисълта, че може би ще имаме и съекипници в играта, което обаче ни се струва странно с оглед на фабулата и главния герой.

Друг интересен момент ще бъдат битките с босовете, където простото кликане на бутоните няма да има особен ефект върху гадината. Два такива сблъсъка са били демонстрирани на живо, като и при двата се е наложило търсене на слабите места на опонента или употреба на елементи от заобикалящия свят в битката с него.

Малко цифри: основната сюжетна линия ще се състои от около 100 куеста, ще се минава средно за 30 часа, като се обещават още 50 часа избираемо лутане по странични задачи и разклонения на историята. Звучи впечатляващо, а като се добавят

и двете хиляди страници диалог, на всеки трябва да му е ясно, че от *CD Projekt* не смятат да играят на дребно с дебюта си на RPG сцената.

Това, което на нас не ни се нрави, е абсолютната липса на мултиплейър и кооперативна игра, но от друга страна тя означава повече съсредоточаване върху соло частта, в което няма нищо лошо. Иначе играта си я чакаме със същия голям интерес, както и преди.



Не се надявай, Джак, това не са го правили японци.

- PC
- PS2
- PS3
- X360
- Wii
- PSP
- DS

Pirates of the Carribean: At World's End

От: **Roland**

Жанр: екшън | **Производител**: Eurocom Entertainment | **Разпространител**: Disney Interactive Studios
Излиза: 25.05.2006 | **Сайт:** www.dumbblonds.com

Понякога те се завръщат...

Имаха, от мен се очаква да ти превюирам игра по неизлязъл филм. Всъщност да пишеш за игра по филм, е достатъчно наказание. Да пишеш за игра по неизлязъл филм, е болка. Но за *неизлязла* игра по *неизлязъл* филм вече е порнография! Така че ако по някаква необяснима за науката причина очакваш да подходя дори с наченки на сериозност към *това* заглавие, най-нежно те приканвам да отгърнеш на следващата страница.

Има филми по книги. Понякога те са добри, друг път не. Има филми по комикси. Понякога са добри, по-често – не. Има филми по игри. Обикновено не струват, но се случват и изключения. А после ги има и **Карибски пирати**, базирани върху... атракцион на Дисниленд. Както и да го сучем, първият филм беше жизнерадостна комедийка, спасявана основно от разкошния Джони Деп. Във втора част същият не беше кой знае колко разкошен и филмът се оказа *тъп*. А сега се очаква да си говорим за играта по неговото *продължение*.

Така, след като изяснихме този важен за превюто момент, да видим все пак какво ни готвят от... хехе... *Eurocom Entertainment* (освен, нали, екшън с Ерик Робъртс от 10:30 сутринта). **Pirates of the Carribean: At World's End** е екшън от трето лице, в който Джак Спароу, Уил Търнър и Елизабет Суон (надлежно *не*озвучени от Джони Деп, Орландо Блуум и Кийра Найтли) се редуват да ти се предоставят за употреба (*като ти се предостави Кийра – говори за двама – бел. Snake*). По-късно ще можеш да отключваш и второстепенни персонажи (които вече ще си носят гласовете на играещите ги във филма актьори), но аз лично Дейви Джоунс и зомби-маймунката бих си ги спестил. Виж, ако предлагат вуду-жрицата...

Играта ще покрива не само трета, но и втора част, като за момента, логично, са показани единствено нива от **Dead Man's Chest**, за да не ни разкрият дълбоките драматични обрати и светоизместващи събития от **At World's End**. За отбелязване освен крайно грозната графика и ръбатост на играта, както и фактът, че опрашва практически всички платформи като магистрална фея, е опитът на... не, не мога просто... *Eurocom Entertainment* да използват контролера на *Wii* като сабя по време на битките. Други разлики са в това, че *X360* и *PS3* версиите ще имат свободна камера, докато останалите ще са разположени отстрани на действието.

Не, сериозно, шанс това заглавие да не е кошмарно тъпо винаги има, но пък той е толкова пренебрежимо нищожен, че по-добре да го нямаше. Аналогията на студиото-дивелъпър с евтина кабеларка (а да не споменавам за портфолиото му, в което участват колоси като **Disney's Atlantis: The Lost Empire** и **Sphinx and the Cursed Mummy**) още отсега ми носи предчувствие за мрак и обреченост, но всъщност най-голямата ми болка е, че въпреки вероятното присъствие на Кракена в **At World's End** и прекрасните възможности, които ни предоставя контролът на *Wii*, почти със сигурност отново няма да имаме шанса да се насладим на качествен tentacle hentai. Какво пропиляване на потенциал...

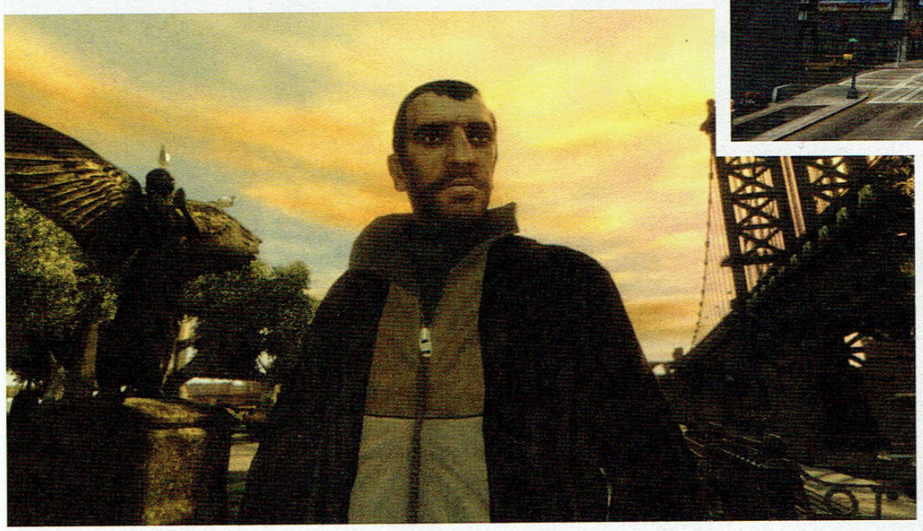
PS3
X360

GTA IV

От: **Koralsky**

Жанр: F.R.E.E. | **Производител**: Rockstar North | **Разпространител**: 2K
Излиза: 17.10.07 в САЩ; 19.10.07 в Европа | **Сайт:** www.rockstargames.com/IV

Виртуалният протагонист се завръща...



Новата графична платформа в действие. От Rockstar определено не са голословничели, обещавайки че ще изстискат почти всичко налично от некст джен конзолите. Абсолютно всички шотове наоколо показват кадри рендвани в реално време.

В общи линии има два начина да се издигнеш – с помощта на собствените си умения и с помощта на чуждата глупост. Скъпите ни приятели от *Rockstar* използваха и двата начина, за да изградят най-популярния игрален франчайз за предходната генерация. Несъмнено, почти безлимитният им талант спомогна за сътворяването на едно от най-комплексните игрални преживявания, на които бяха свидетели играчите през последните няколко години. В същото време язвителни на тема насилие и експлицитна сексуалност евтини адвокатчета и власти наляха нужното маркетингово гориво в рекламните резервоари на **GTA**, с което поредицата действително се превърна в масмедиен феномен от невиждано за игралната индустрия естество. Единствено **Halo** беше относително близо до продажбите на **Грандиозната авто кражба**, но едноплатформената природа му попречи в крайна сметка да се пребори с мултиплатформения си опонент. На 19 Октомври ние, европейците, ще опитаме от новата порция на *Rockstar*-ския деликатес, който освен всичко останало ще бъде и от ново поколение. И, като изключим вечния "враг" на поредицата в лицето на **Halo**, за друго толкова очаквано заглавие през 2007-ма просто не се сещаме. Затова беше повече от нормално очакванията около първия трейлър да достигнат застрашителни размери. Дори ние самите сън не спахме, за да зърнем със собствените си очи, на секундата, за какво точно иде реч. Естествено, преди това се нагледахме на плеяда от фейк трейлъри, но и това е част от чара на Голямото Чакане.

И?

Повече от сигурни сме, че *Рок звездите* са били наясно, че колкото повече се хайпва дадено заглавие (трейлър в случая), толкова повече се покачват и очакванията. Не можем да не признаем, че недоволни от показаното ще има. Сигурни сме, че много **GTA** гийкове са очаквали повече. Нашето тролско *"НО"* обаче цели да разбие всякакви съмнения относно величествената осанка на новия член на поредицата. Защото куцащият елемент в досегашните 3D превъплъщения на серията – визуалната част – в четворката тича като *Карл Люис* на младини и *Бен Джонсън* на стероиди. Смазваща визия, ефектна смяна на ден и нощ и в пъти по-реалистичен изглед от предходните **GTA**-та ще очакват играча в **GTA IV**. За момента само на *Xbox 360* и *PLAYSTATION 3*. Надяваме се малко по-късно – и за *PC*. За поправките и допълненията в геймплея все още е твърде рано да говорим. Въпреки че ни очакват само седем месеца до премиерата, *Рокстари* упорито мълчат по отношение на игрална част. От показания трейлър става ясно, че главният персонаж този път ще бъде руснак. А това нас определено ни радва. Радва ни и мутрата му, която можеш да зърнеш на околните шотове. По всичко изглежда, че събитията ще се разиграват отново в *Liberty City* – градът, познат ни от **GTA III**. Или поне в такъв, който е много близък като инфраструктура и външен вид с този от първия 3D представител от 2002 година. Споменахме ли, че **GTAIV** изглежда феноменално, като се има в предвид мащабът на играта? Факт е че трейлърът не казва много, но пък от друга страна захранва доволно бедните ни душици, жалеещи за нова порция от чудовищния хит на *Rockstar*. За финал на тези отприщени ненадейно трейлърови впечатления, които представляват мнението на целия екип, ще кажем – очаквай виртуален репликат на *Ню Йорк*. В който ще има лодки. Ще има автомобили. Ще има хора. Доста от тях – с руски корен. Ще има и кражби. Всъщност, ние все още умуваме над възможността **GTA IV** да е много по-голяма като размери от един *Ню Йорк*, или поне така ни се иска... **GTA Moscow**, апуопе?

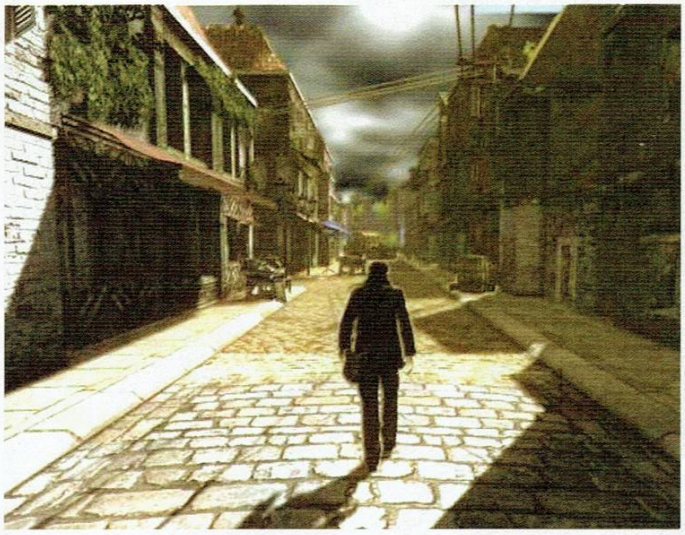
П.П. Наистина изчерпателно и по всяка вероятност корично превю очаквай през летните месеци.

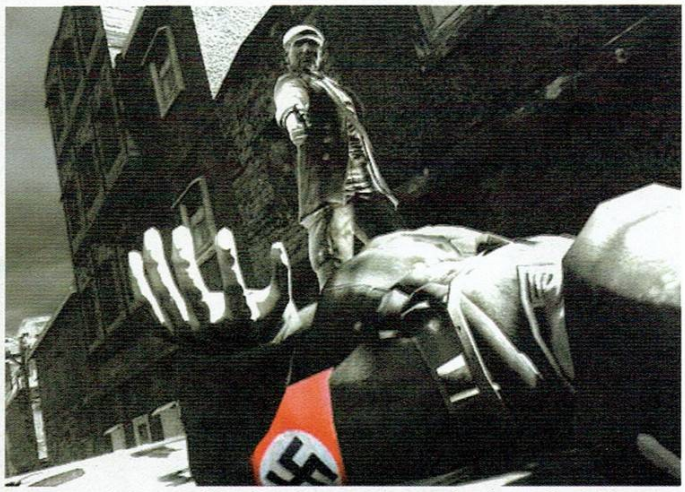
▶ PC
▶ PS3
▶ X360

Saboteur

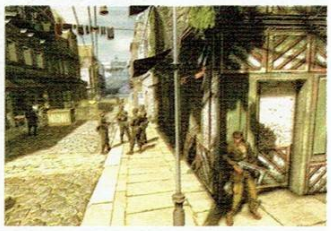
От: **Snake**

Жанр: Stealth TPS. | **Производител**: Pandemic Studios | **Разпространител**: TBA
Излиза: TBA | **Сайт:** www.saboteurthegame.com





Съжалявам, забравил съм си божествената четчица и голямата бяла вълчица въщи. За да направя света отново цветен ще трябва да ти разпилея немската тиква.



Assassin's Pint

Най-мащабният конфликт в човешката история продължава да бъде толкова основен източник на вдъхновение за разнообразни игрални и филмови проекти, че на човек му иде да си изобрети една машина на времето, да отиде при Хитлер, Сталин и останалите калпазани и да ги върже на по един стол, за да изгледат **Спасяването на Редник Райън**, **Windtalkers**, **Пърл Харбър**, **Писма от Иво Джима** и каквото там още му е причинил Холивуд. След което да им премести столчетата до две гейм системи и да ги принуди да изиграят **Medal of Honor** и **Call of Duty** сериите с всичките им налични продължения и експанжъни и, ако все още мърдат, да продължи с **Commandos**-ите, **Brothers in Arms**, **Hidden&Dangerous**, **Axis&Allies**, **Boi&Ebane** или каквото се търкаля из гейм колекцията му. Гарантирам, че след подобна терапия над Европа вместо летящи крепости, ще пърхат бели гълъбчета, в чиито човчици двамата превъзпитани диктатори френетично ще тъпчат лаврови клонки. Сега, не че и от елфите и космическите маринци не ни е втръснало, но когато полетът на въображението ти се лимитира не от безкрайните дебри на фантазията, а от конкретни исторически реалии, към които се очаква да се придържаш стриктно, няма как да не установиш, че петото, десетото, *стотното* заглавие по темата продължава да пее старата песен на нов, малко усъвършенстван технически глас. Изключения от правилото, разбира се, има – последното такова дори не е отдалечено особено много във времето и се казва **Company of Heroes**. Във всеки случай обаче намирам, че е крайно време някой да си пробие с лакти път до трибуната и да кресне на гейм дивелъпърите: *Пичове, писна ни от шибани нацисти*! Докато това прекрасно нещо се случи обаче, нека все пак да те запозная с последната потенциално хитова новост от второсветовния фронт. Пък ти можеш да си преценяш сам дали си струва да преглъщаш клишето за сто и първи път.

Калифорнийците от *Pandemic*, създали свежите **Destroy All Humans!**, **Army Men**, **Full Spectrum Warrior** и **Mercenaries**, са решили да бръкнат дълбоко в кацата с нацисткия мед, докато промоцията все още е в сила, и да използват познатия до болка мизансцен за следващия си екшън проект. Заглавието му го пише по-горе, с големи букви. В играта поемаш ролята на някакъв безличен ирландски пич, на име Шон. Въпросният предпочита да си пие Джеймисъна, наместо да се занимава с военни глупости, докато един ден особено близки на сърцето му другари не биват убити от Немците, което пробужда героизма у него. Наместо да се хвърли към фронта, нарамил пушка и още Джеймисън за из път, той обаче предпочита малко по-фокусирания подход към ситуацията. Демек – иска да отмъсти *лично* на виновниците за житейската си драма.

Подробностите около **Saboteur** се пазят в сравнително дълбока тайна (всъщност първата конкретна информация изтече точно преди седмица), но се знае че играта ще бъде екшън от първо лице, чието действие е ситуирано почти изцяло в Париж. Очаква ни open world геймплей, в който Шон ще се мотае по мащабната карта, изпълнявайки задачки и карайки коли, за да скъси разстоянията. Забавната новост идва от факта, че нашето момче не е обучен войн, а обикновен парцал с малко повече плам в душицата, и – респективно – ще трябва да разчита повече на хитри импровизации, отколкото на огнестрелните си оръжия. Вторият интересен момент е, че личният характер на отмъщението не те прави задължително приятел на Съюзниците, а на моменти ще ти се налага да правиш мръсотии и на двата фронта, за да постигнеш своето. Стелт елементът ще бъде силно застъпен, като освен в класическите сенки, ще имаш възможността да се сливаш с тълпите, което – като прибавим към уравнението факта, че голяма част от действието ще се развива по покривите, и цялостната асасинска идея на историята – неусетно ни отвежда към нелицеприятния извод, че освен в нацисткатa каса, пичовете от *Pandemic* са се черпили богато и от концепциите на **Assassin's Creed**, което не е много мило.

Навърта се и нежна закачка с **Okami** – в началото целият Париж ще бъде черно-бял, но когато извършиш достатъчно добрини (разбирай – избиеш достатъчно нацисти) в даден квартал, ще разпалиш вярата на жителите му и въпросният ще си върне цветовете. В този ред на мисли – визуално **Saboteur** изглежда повече от прилично, но това надали е изненада за някой, видял какви чудеса правят калифорнийците с **Mercenaries 2**. Озвучаването обещават да е на невероятно ниво, но участници от каста все още не са обявени. Музиката се очертава да е предимно джазова.

Ще си изкривя циничната душица, ако кажа че – дори и предвид началните откровения – **Saboteur** не е повъзбудил интереса ми. Още повече, че от *Pandemic* неколкократно са доказвали, че го могат. Така че Алтаир все още минава за любимия ми Убиец'07, но ще бъде подло от моя страна, ако не дам шанс и на Шон.

Sean Hawk: Nazi Skater Pro Above Ground 12.

▶ X360

Lost Odyssey

От: **Roland**

Жанр: JRPG | **Производител**: Mistwalker | **Разпространител**: Microsoft
Излиза: TBA 2007 | **Сайт:** www.mistwalker.info/lo

За безсмъртните с любов...

Lost Odyssey е второто заглавие, което Хиронобу Сакагучи прави с новото си студио *Mistwalker*, след като напусна *Square-Enix* (първото е **Blue Dragon**, с което Jeru те запозна в брой 26). И което, забележи, също е *Xbox* 360 ексклузив. Проектът напомня силно на **Final Fantasy** – музиката е дело на любимия на феновете Нобуо Уематсу, а в дъщерното студио *Feel Plus*, създадено специално за играта, участват имена като Хироши Кавай (работил над 3D дизайна на **FF7** и моделите на **FF9**) и Даисуке Фукугава (отговорен за битките във **FF Tactics**). Историята пък е писана в съавторство от Сакагучи и известния японски писател Кийоши Шигематсу, така че от нея очакваме наистина много.

Светът на **Lost Odyssey** е стийм-пънк-смесица между технология и магия, "на прага на мистична технологична революция", ако вярваме на трейлъра. Описанието, което дават хора, виждали играта, е "нещо като кръстоска между **FF6** и **FF8**, но много по-мрачно." Главният герой Каим Аргонар е безсмъртен, живял хиляда години и потиснат от тежестта на спомените си. Прокълнат да не може да умре, той броди по света, наблюдава пораженията на времето и се бие в непрестанни войни. Споменава се и някакъв магически жезъл, отговорен за технологичния подем на човечеството и това, че хората са се сдобили с "мрачни сили". Повече за историята не е известно, освен че Каим не е единственият безсмъртен в играта и в типичен **Шотландски боец** стил, събратята му по неумираемост имат по-специални способности от обикновените хора. Знаем за още една такава героиня, на име Сет, която, за разлика от Каим, не позволява на спомените ѝ да я победят, а се опитва да разгадае мистерията на безсмъртието си.

Визуално **Lost Odyssey** е зашеметяваща. Трейлърите и ин-гейм филмчетата показват невероятна детайлност както на CG-тата, така и на реалния геймплей. Моделът на Каим е нечовешки добър и по него всичко се движи и изглежда... ами, истинско. Заобикалящият те свят е не по-малко фантастичен, въпреки че известните до момента локации не предлагат кой знае какво разнообразие във визуално отношение, което води до мисълта, че и с некст-джен визия играта пак може да изглежда зле, ако дизайнерите не си свършат работата като хората.

Керъктър дизайнът е дело на известния Такехиро Иноуе (автор на мангата **Slam Dunk**). Героите изглеждат наистина впечатляващо и въпреки че Каим е дръпнат, като цяло визията на персонажите е доста различна от типичната за японски заглавия. Малкото, което сме виждали като врагове пък, показва сериозно разнообразие. От механични танкове и роботи през типични за J-RPG монстри, та до цял голям дракон.

Филмчето от трейлъра е много силно и освен некст-джен визия, ни дава и тийзър за качеството на атмосферата. Невероятното разтваряне на небесата и изливането на лава от тях на фона на епичната музика на Уематсу е нещо наистина впечатляващо.

Говорейки за музиката, композиторът споделя, че част от парчетата в саундтрака имат "поп"-звучене, а също така че от него се очаквало да

Въпреки вмъкването на интерактивност в FMV-тата, спада на качеството им е труднозабележим.

Един от малкото показани до момента кадри, откроява щ се с по-пъстри цветове. И цици.

композира и вокална музика, което било ново преживяване. Сега, мен лично наличието на "вокална музика" и "поп" в епично фентъзи-стийм пънк заглавие малко ме притеснява, но все пак това е Нобуо Уематсу. Ако някой може да се справи с подобна извратена комбинация и да ни даде шокиращо качествен краен продукт, това е той.

По думите на Сакагучи, играемите персонажи заедно с Каим ще са общо осем, четирима от които ще са "безсмъртни", което означава, че също като него (ако вярваме на демото) автоматично ще се съживяват на малко кръв, ако бъдат убити. Те също така ще са способни да абсорбират умения от противниците си, но за този аспект все още няма конкретна информация.

Геймплеят обаче засега изглежда доста притеснителен. На демото, представено на TGS 2006 в края на лятото, са липсвали "два основни геймплейни компонента" (по онова време играта е била готова едва на около 43%), но ако някой от тях не включва коренна промяна в битките, ни чакат олдскуул походови изпълнения и – което е по-лошото – рандъм енкаунтъри. Сега, аз разбирам, че Хиронобу Сакагучи е бог и че трябва да му имаме доверие, обаче през 2007-ма година рандъм енкаунтърите са БИГ ноу-ноу. Щом дори на *Square-Enix* им увря главата и създадоха брилянтната бойна система на **FFXII**, може би беше уместно *някой* да вземе пример.

Иначе в демото се виждат единствено стандартна атака с меч, нападателна и защитна магия. Естествено, очакваме огромно разнообразяване на битките спрямо полусуровия продукт, с който се запознахме, но в каквото и да се изразява то, ако системата не е наистина *огромен* скок напред в геймплейно отношение, ще имаме съмнителното удоволствие от един визуално изпразващ **Final Fantasy X**. И ако за 2002 г. тази концепция ни стигаше, през 2007-ма искаме нещо повече от разкошна история и изпепеляваща визия. Все пак нексткженът се очаква да е нещо повече от "шаренко и раздвижено" и аз лично *силно* се надявам, че **Lost Odyssey** ще претърпи наистина голяма еволюция спрямо последната си известна версия, защото иначе рискува да се окаже епично пропиляване на потенциал.

Хиронобу Сакагучи

Роден е на 14.11.1962 в Хитачи и от малък се вълнува от игри. През 1983 съоснова *Square Co.*, заедно с Масафуми Миямото и през 1986 г. става директор на Planing & Development отдела. През 1991 г. го повишават до Executive Vice President. Той иска да създаде нова форма на забавление, "комбинираща интерактивни игри и филми", и смята създаването на първата **Final Fantasy** игра (на която е изпълнителен продуцент) за голяма крачка в тази посока. През май, 2000 г. Сакагучи получава Academy of Interactive Arts and Sciences' Hall of Fame Award на E3 – награда за хората с най-голям принос към развитието на гейминга изобщо.

Той е изпълнителен продуцент на почти всички **FF** игри до момента, а също и много други големи заглавия като **Kingdom Hearts**, **Vagrant Story**, **Legend of Mana**, **Parasite Eve** и **Xenogears**. Освен това е режисьор на **FF1-5**, както и на филма **Final Fantasy: The Spirits Within**, на който е и сценарист. Писал е и сценариите на първите две **FF** игри, а също и на **FF9**.

През 2001 г. Сакагучи решава да се оттегли от *Square Co.*, за да създаде собствено студио – *Mistwalker* – подпомагано от *Microsoft*, което започва активна работа през 2004 г. Това води до намаляване на капиталите на *Square* и през 2003 г. фирмата се слива с конкурента си *Enix*.

Лани Минела

Най-запомнящо се играло превъплъщение: Рин (**Drakan**)

Националност: Американка

Други изяви: **Runaway 2**, **Spellforce**, **Timeshift**, **Soul Calibur**, **Advent Rising**, **Cold War**, **Call of Cthulhu**, **World of Warcraft**, **UT 2004**, **Diablo 2**, **Undying**, **Evil Dead: Hail to the King**, **Revenant**, **Blood 2**, **Duke nukem 3D** и още десетки заглавия.

Любопитни факти: Озвучила е точно 365 различни персонажи във видео игри и анимационни сериали, като е адски желана заради специфичния диапазон на гласа си.

Джеймс Макафри

Най-запомнящо се играло превъплъщение: Макс Пейн (**Max Payne**)

Националност: Ирландец

Други изяви: Доста телевизионни сериали и долнопробни филми. Има ключова роля в **Докато свят светува**, правеща го потенциален любимец на баба ти.

Любопитни факти: израснал е в Хонг Конг.

Джен Тейлър

Най-запомнящо се играло превъплъщение: Кейт Арчър (**No One Lives Forever**)

Националност: Американка

Други изяви: Кортана от **Halo**, Princess Peach от почти всички части на **Super Mario**, **Alien versus predator 2**, **Matrix:Path of Neo**.

Любопитни факти: Леко съжалява за участието си като принцесата в **Super Mario** игрите, тъй като то й носи прякора "прасковката".

Терънс 'T.C.' Карсън

Най-запомнящо се играло превъплъщение: Крейтос (**God of War**)

Националност: Американец

Други изяви: **Saint's Row**, **Baten Kaitos II**, **Star Wars: Battlefront II**, **Icewind Dale 2**. На филмовия фронт се подвизава в **U-571**, **Последен изход 2**, както и в **Аниматрицата**.

Любопитни факти: От малък участва в мюзикъли, като още на 18 годишна възраст започва да печели престижни театрални награди на Бродуей. Планира кариера и като соул изпълнител.

FACE/OFF:

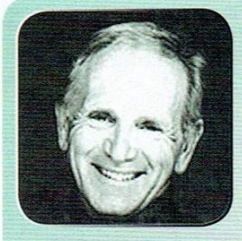
Гласовете зад текстурите

От: doomy

Който смее да твърди, че дублажът и озвучението на персонажите във видео игрите е просто бонус, а не един от ключовете към успеха на дадено заглавие, или играе само на 16-битови конзолки, или има сериозни проблеми със слуха. Безспорен факт е – не са една или две игрите, добили култовия си статут именно поради наличието на някой известен или най-малкото кадърен актьор озвучаващ главен, че дори и второстепенен персонаж. Сега с теб ще погледнем зад кулисите на гейм дивелъпмънта, насочвайки вниманието си именно към този толкова важен и често забравян елемент от направата на една игра – озвучението. Също така ще те запознаем с много известни и неизвестни имена в тези среди, които наистина са се запечатали в сърцата и ушите на играчите посредством виртуалните герои, на които са вдъхнали живот с гласовете си. Подборът, разбира се, не е нито перфектен, нито изчерпателен, просто това е една малка част от огромното съзвездие на артисти, подвизаващи се в гейм индустрията. Част, която – смятаме – си струва да познаваш.

За озвучителите – с любоФ

Замисли се как щеше да приемеш историята на **Legacy of Kain** поредицата, ако репликите не бяха озвучени, а трябваше просто да четеш надписи? Да, това нямаше да направи сюжета на Ейми Хенинг по-малко гениален, но границата между учтивия читателски интерес и пълното съпреживяване на драматичните събития минава през незабравимите гласове на Майкъл Бел, Саймън Темпълтън, Тони Джей. Гласове, в които отекват яростта и болката, властта и подлостта; в които думите придобиват плътност; в които се гради светът на Носгот.Голямата ни любов към хората зад кадър, каращи текстурите да оживяват, пламна още покрай добрите стари *Lucas Arts* куестове, като **Monkey Island** и **Full Throttle**, които ни забавляваха както с дизайн и история, така и с професионално и кадърно актьорско присъствие. Ако има нещо, каращо ни да се отърсим от сладките носталгични спомени за пикселизираната зора на геймминга и да прегърнем с любов настоящето, то се крие най-вече в смъртта на безличните субтитри. Дори и при заглавия, чийто идеен център не поляга върху колоритно персонажно присъствие, именно гласовете зад кадър отличават големите от огромните. Представи си колко би загубил един **Starcraft**, да речем, ако не бяха култовите и разнообразни простотии, ръсени от единиците. А отворим ли дума за мащабни продукции от ранга на **Metal Gear Solid** и **Vampire the Masquarade: Bloodlines**, няма как да не признаем, че близо две трети от атмосферата са изградени от



Майкъл Бел

Най-запомнящо се игрално превъплъщение: Разиел (**Legacy of Kain** сериите)

Националност: Американец

Други изяви: Анимирания сериал **Transformers**, **Metal Gear Solid 3**, **Advent Rising**, **Ninja Gaiden**, **Warcraft III**, почти всички игри от **Command and Conquer** поредицата.

Любопитни факти: Най-доходоносното му участие като глас зад кадър е в реклама на американски маргарин.

Саймън Темпълман

Най-запомнящо се игрално превъплъщение: Кейн (**Legacy of Kain** сериите)

Националност: Англичанин

Други изяви: **Final Fantasy XII**, **Jade Empire**, **Gabriel Knight 3**, сериали като **Star Trek**, **24** и **Charmed**.

Любопитни факти: още от деце има влечение към вампирите и е луд фен на аниметата **Hellsing** и **Vampire Hunter D**.

Тони Джей

Най-запомнящо се игрално превъплъщение: Древният Бог (**Legacy of Kain** сериите)

Националност: Англичанин

Други изяви: разказвач в игри като **World of Warcraft**, **Bard's Tale**, **Hunter:The Reckoning**, озвучава още различни персонажи в **X-men Legends**, **Armed and Dangerous**, **Lionheart**, **Sacrifice**, **Planescape Torment**.

Любопитни факти: Завинаги ще бъде запомнен с дълбокия си и отчетлив говор. Почина миналата година от рак на белите дробове.

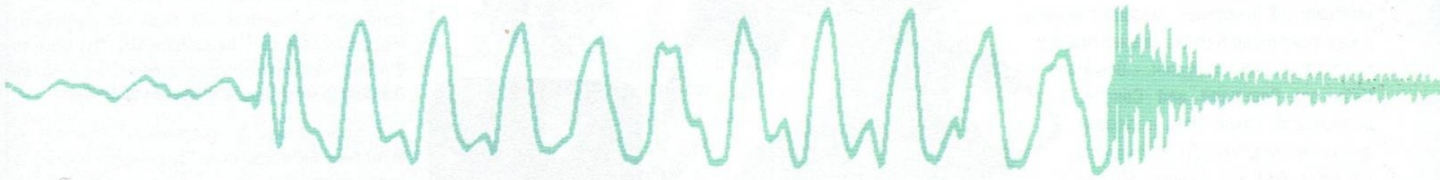
Андре Соглиузо

Най-запомнящо се игрално превъплъщение: Тони Монтана (**Scarface:The World is yours**)

Националност: Американец

Други изяви: Няма да го забравим и в култовата му поява като Кейн от **VTM:Bloodlines**. Можеш да го чуеш още в **Titan Quest**, **Dreamfall The Longest Journey** (като безобразно култовия Теоретично Сляп Боб), **Yakuza**, **F.E.A.R.**, **Destroy All Humans**, **Psychonauts**, **Quake 4**.

Любопитни факти: Доста популярен имитатор на гласове, като освен Ал Пачино е замествал още Ръсел Кроу, Джийн Хекман, Джак Никълсън и Клинт Ийстууд.



правилните неща, казани от правилните хора зад микрофоните.

Когато изкуството се превърне в индустрия

Сигурни сме, че се питате дали озвучаването на персонажи във видео игри може да се нарече професия, и директно отговаряме – и още как! Разбира се твърдата сума, която взима един кадърен озвучител, не може да бъде назована, но цифрите варират от 700$ до над 5000$ на седмица, в зависимост от интензивността на работата и популярността на кадъра. Единствено американската федерация на телевизионните и радио-артисти (AFTRA) има твърда тарифа за актьорите, които представлява, и тя е в размер на 600$ за една четиричасова записна сесия. Огромна част от нашумелите холивудски актьори използват гейм индустрията, за да припечелят нещо допълнително между две големи филмови продукции, тъй като записването на репликите за дадена игра рядко отнема повече от седмица. Различните актьорски гилдии, особено тези във Великобритания и САЩ, дори са започнали да изпълняват и посредническа дейност, препоръчвайки на големите гейм дивелъпъри различни актьори, които "биха стояли добре" в рамките на съответния гейм проект. Все по-сериозна популярност придобива и практиката в договорите, които подписват участниците в големи кино-продукции, да фигурира клауза, свързана с потенциалното озвучаване на потенциалната игра по филма. Питайте бедния Йън Маккелън, който направо си взе беля на главата с пустия виртуален Гандалф, чието гласче чуваме от продукт на *EA* поне два пъти годишно.

От гледна точка на разработчиците и разпространителите на игрални заглавия, наемането на популярно лице от света на седмото изкуство е почти сигурен гарант за високи продажби на съответната игра. За справка – виж какво направи единият глас на Джони Деп за безпрецедентно ужасната **The Legend of Jack Sparrow**. Така че в общи линии всички страни печелят. Артистичето си чете репликите и си прибира парите, дивелъпърчето си плаща като за реклама, а калта в ушите ни бълбука удовлетворено, докосната от познат тембър.

Техниката, използвана за звукозапис, също се развива със сериозни темпове и струва немалко пари. Огромните компании като *EA* и *Ubisoft* дори притежават цели високоплатени отдели, насочили

Лора Бейли

Най-запомнящо се играло превъплъщение: Рейн (**Bloodrayne**)

Националност: Американка

Други изяви: **Deus Ex: The Invisible War**, **Roadkill**, **Aeon Flux**. Озвучила е доста аниме сериали, преведени на английски, като между тях се открояват **Dragon Ball Z** и **Basilisk**.

Любопитни факти: твърди, че не понася аниме...

Стив Даунз

Най-запомнящо се играло превъплъщение: Мастър Чийф (**Halo**)

Националност: Американец

Други изяви: **Septerra Core**. Толкоз.

Любопитни факти: Радиоводещ е в сутрешно предаване на известна станция в Чикаго. Децата в квартала му луднали по него, щом разбрали, че озвучава Мастър Чийф.

Рой Конрад

Най-запомнящо се играло превъплъщение: Бен (**Full Throttle**)

Националност: Американец

Други изяви: Малки роли в големи филми като **Казино**, **Фенът** и не-толкова-големи като **Селото на прокълнатите**, **Магьосникът**, **Пач Адамс**.

Любопитни факти: Ами... моторист е. Каква изненада!

дейността си именно към развитието на аудио технологиите, и не спират да откриват и развиват все по-модерни начини за запис на глас и обработването му. Настрана от чисто звуковата част, на повечето актьори вече им се налага да носят и безбройни сензори по лицата си, докато четат репликите, с цел качествен моушън кепчъринг и адекватното му пренасяне в лицевите анимации на озвучаваните от тях персонажи. Разбира се, за услугата се заплаща допълнително, няма как.

Когато индустрията се превърне в изкуство

Малкоизвестен факт е, че сериозна част от актьорите, които познаваме днес от изявите им в киното и телевизията, са започнали кариерата си именно като озвучители на анимационни сериали или гейм заглавия. Други пък са предпочели завинаги да останат в гейм индустрията, въпреки че имат данни да пробият и в продукции, гледани с пуканки, а не с контролер в ръка. Типичен пример за това е Джоузеф Кукън – великият Кейн от **Command and Conquer** поредицата. Също така е хубаво да споменем и Тони Джей, гласът на **Elder God** от **Legacy of Kain** – чудесен актьор, който завинаги ще бъде запомнен с гласовите си участия в десетки емблематични играли заглавия. Или пък Дейвид Батесън, който – въпреки множеството си качествени театрални и кино изяви – ще остане в сянката на една единствена своя виртуална роля – тази на 47 от **Hitman** серията.

Едно от предимствата на артистите, използващи гласовете си за препитание, е че при тях в изискванията за дадена роля не влизат фактори като визия, ръст, цвят на кожата, както и възраст. Това дава шанс на огромен диапазон от талантливи мъже и жени да се развихрят на игралната сцена. За бога, само погледни тук приложената снимка на Терънс Карсън и с ръка на сърцето заяви, че винаги си си представял Крейтъс именно по този начин. Но въпреки това пичът изиграла брилянтно ролята на бога-спартанец, нали?

Дейвид Хейтър

Най-запомнящо се играло превъплъщение: Солид Снейк (**Metal Gear Solid поредицата**)

Националност: Американец

Други изяви: Анимационният **Street Fighter II: V**, сценарист на първите две серии от филмовата трилогия за **X-men** и **The Scorpion King**; Дал гласа си в помощ на културния хорър за *GameCube* – **Eternal Darkness: Sanity's Requiem**; **Guyver: Dark Hero**

Любопитни факти: В оригиналното упътване на **Metal Gear Solid** гласът на Solid Snake е описан, че се изпълнява о

Дейвид Газмън

Най-запомнящо се играло превъплъщение: Лукас Кейн (**Fahrenheit**)

Националност: Американец

Други изяви: **Syberia II**, **Test Drive: Unlimited**, **XIII**, **Rayman 3**, **Dracula**, **Outcast**, **Omikron**.

Любопитни факти: Има татуиран ангел на гърба, който дава на пичовете от *Quantic Dreams* идеята за сцената в катедралата от **Fahrenheit**. Първоначалната концепцията е била сградата просто да се срутва, като играчът е трябвало да направлява Лукас така, че да се измъкне от нея невредим.

Майкъл Кларк Дънкан

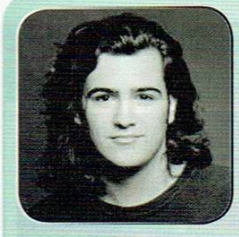
- Майкъл Кларк Дънкан

Най-запомнящо се играло превъплъщение: Атлас (**God of War II**)

Националност: Американец

Други изяви: **Saint's Row**, **The Suffering: Ties that Bind**, **Forgotten Realms Demon Stone**, **Soldier of Fortune**, **Star Trek: Klingon Academy**.

Любопитни факти: Според слуховете давал по пет долара на всеки, който го срещне на улицата, познае го и успее да го назове по име. Пич, мини през редакцията, обещаваме да разширим касите на вратите.



Доминик Армато

Най-запомнящо се играло превъплъщение: Гайбръш Трипууд (**The Curse of Monkey Island**)

Националност: Американец

Други изяви: **Jedi Outcast**, **MGS2**, **Star Wars Racer**, **Star Wars: Force Commander**.

Любопитни факти: Бил е фен на **Monkey Island**, че и на останалите класически *Lucas Arts* адвенчъри, още преди да бъде повикан от компанията за ролята на Гайбръш в третата част.

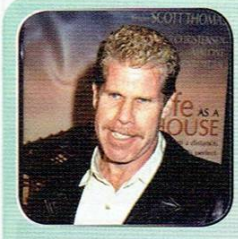
Роб Брайдън

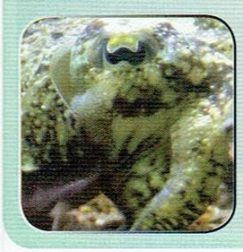
Най-запомнящо се играло превъплъщение: Лютън (**Diskworld Noir**)

Националност: Англичанин

Други изяви: Всички части от **Diskworld** поредицата, множество телевизионни сериали, както и **Mirror Mask** на Нийл Геймън.

Любопитни факти: Роб е сред най-нашумелите и почитани в Англия комици, подвизаващи се на вълните на радио BBC.





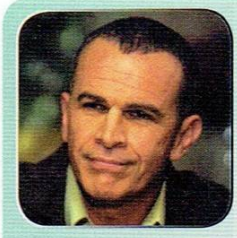
Рон Пърлман

Най-запомнящо се играло превъплъщение: Лорд Хууд (**Halo 2**)

Националност: Американец

Други изяви: филмографията му я прескачаме, смятаме че споменаването ѝ е напълно излишно. Минаваме към игрите: **Justice League Heroes**, **Gun**, **The Incredible Hulk**, **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**, **Icewind Dale – Heart of winter**. Освен това е разказвачът във **Fallout II**.

Любопитни факти: Участвайки в **Хелбой**, Рон се превърна в най-възрастния актьор, изиграл главен персонаж във филм за супергерой. Да се вдетиниш на 53 години не е шега работа.



Тони Плана

Най-запомнящо се играло превъплъщение: Мани Калавера (**Grim Fandango**)

Националност: Кубинец

Други изяви: **Chronicles of Riddick:Escape from Butcher Bay**, **Star Wars: Force Commander** и множество сериали, в които играе предимно военен. Виждал си го в големи продукции като **187, Първичен Страх** и **Гол!** На второ четене обаче ни се струва, че не е добре, ако си го виждал *в гол*.

Любопитни факти: Синът му не е познал гласа на баща си, когато е играл за първи път **Grim Fandango**.

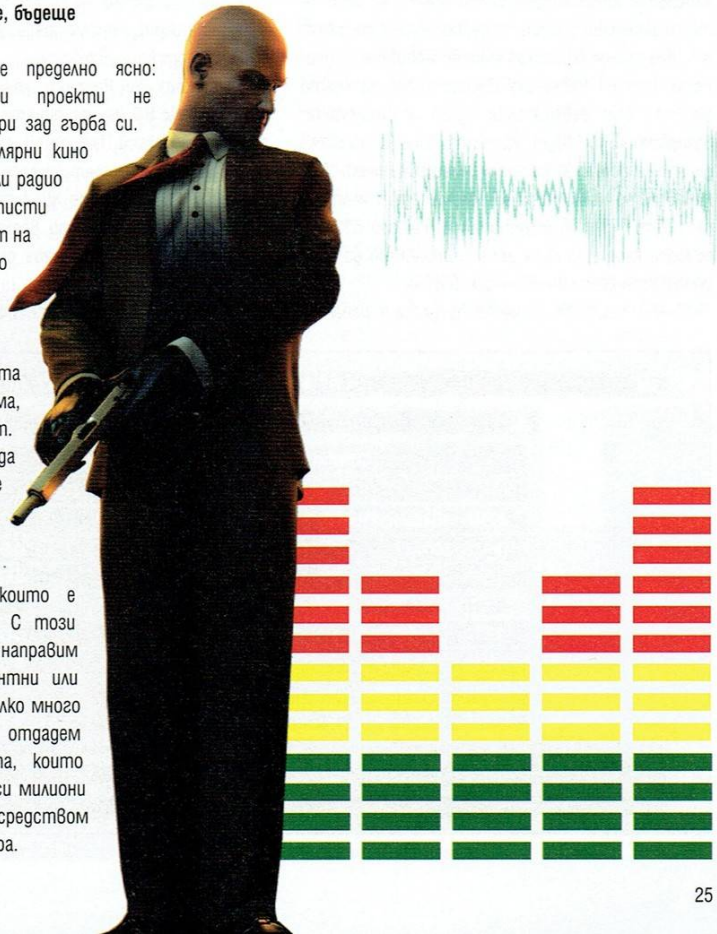
Гласът като ресурс

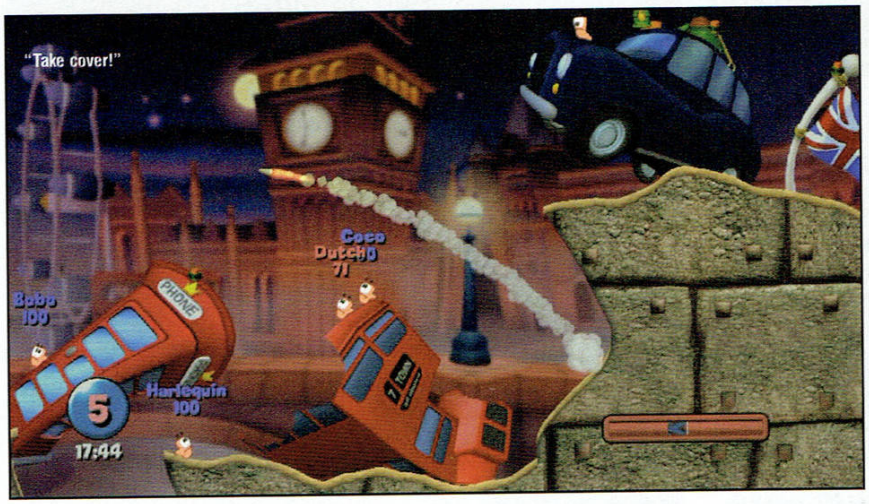
Интересен факт е, че озвучаването в игрите и сумите, които се плащат за него, бе в основата на скандал, състоял се преди изложението E3 през 2005 година. Тогава група артисти дори се бе засилила да организира стачка пред изложението, жалвайки се от спомената вече организация AFTRA, която по техни думи ги била "ограбвала", плащайки им процент от реализираните продажби на дадено гейм заглавие. Пък и смешните суми "трудно можели да мотивират големите имена в актьорските среди да се захващат с озвучаване на игри". Поне тези отвъд океана. За всеобщо щастие до стачка не се стигна, а AFTRA въведе споменатата вече твърда тарифа за услугите на артистите, взети под нейното крило. Още повече, че в момента на разгорещените страсти над 3000 озвучители имаха подписани договори с различни гейм компании и с тяхно участие се разработваха десетки игрални заглавия.

Усещайки каква сила са обаче, хитрите актьори използваха скандала за трамплин и започнаха да изискват твърда сума *плюс* процент от продадените бройки. Американци, какво да ги правиш. Разбира се исканията им не бяха изпълнени, те се направиха на обидени и продължиха да си озвучават игрите срещу "жълти стотинки", милите.

Минало, настояще, бъдеще

Едно нещо ни е пределно ясно: съвременните игрални проекти не могат без живи актьори зад гърба си. Дали това ще са популярни кино звезди, телевизионни или радио водещи, театрални артисти или просто братовчедът на главния дизайнер, който пуши достатъчно, за да докара дрезгавия глас на поредния лошия чичко в поредната лоша игра – значение няма, важен е резултатът. Защото не може да твърдим, че игрите са изкуство, без те да бъдат изпипвани по всички технически параграфи, един от които е именно аудио частта. С този материал не целим да ви направим една идея по-интелигентни или пък да доказваме ние колко много знаем, а просто да отдадем заслуженото на хората, които са дарили с гласовете си милиони души по цял свят, посредством монитора или телевизора.





От: AlDim

XBOX LIVE ARCADE

Xbox Live Arcade е една от най-интересните онлайн услуги за *Xbox 360*. Чрез нея *Microsoft* пускат за даунлоуд нарастващ набор от "кежуъл" игри, включващи както култови аркадни класики, така и нови проекти.

Въпреки че повечето игри на *XBLA* не са толкова амбициозни, колкото големите си и скъпи събратя, много от тях предлагат дълги часове зарибяващо забавление и са прекрасен начин за запълване на свободното ти време, когато не ти се занимава с нещо по-сериозно и времеемко. А и, ако съдим по заглавия като **RoboBlitz** (чудесната игра на *Naked Sky Entertainment*, за която писахме във февруарския брой) и **Castlevania: Symphony of the Night**, услугата като нищо може да стане дом и за доста по-мащабни игри. Увеличаването на лимита за големината им от 50 на 150 mb (в тон с пуснатите наскоро 512 mb мемори карти за *Xbox 360*) би тряввало да даде допълнителен стимул в тази насока.

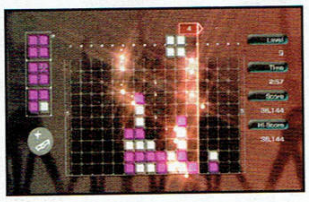
Голяма част от игрите предлагат ранглисти, в които можеш да мериш постиженията си с най-добрите играчи по света. Това ги прави значително по-пристрастяващи, както бат ви AlDim демонстрира с манията си по трупане на точки в **Lumines Live!** Ефектът се засилва още повече от наличието на свръх-популярните achievement-и (символични "награди" за постигане на предварително зададени цели, които увеличават общия "gamerscore"). За съжаление има само по 200 точки на заглавие (срещу 1000 за големите игри), но тук предизвикателството е по-важно от количеството.

Всяка *Xbox 360 Premium* конзола върви с безплатен **Hexic HD** (много приятна игра, направена от самия Алексей Пажитнов, създателят на **Tetris**, в която комбинираш разноцветни шестоъгълници). Останалите *XBLA* заглавия могат да се набавят онлайн, като всяко има безплатен trial, който обикновено дава достатъчно добра представа дали цялата игра ще ти хареса. Ако решиш, че искаш пълната версия, заплащането

Днес - топ 50, утре - света!

Lumines Live!

Жанр: puzzle **Цена:** 1200 MS точки



В миналия брой колегата Jeru ви запозна с музикалното тетрисоподобно заглавие **Lumines Plus** (*PS2*), така че няма да навлизам в подробности. **Lumines Live!** предлага същия геймплей, познат ни от другите й версии, но тук определено има най-впечатляваща визия и звук (поддържа 5.1 audio!), както и възможност за свалка на допълнителни скинове и песни. Всъщност последното стана доста противоречиво, защото базовият "пакет", който *Q Entertainment* пуснаха, беше прекалено малък и изглеждаше почти като платено демо. Но ако свалите допълнителните неща, играта струва същите пари, колкото *PSP* и *PS2* събратята си и предлага много часове забавление, както и онлайн ранглисти, в които можете да сравнявате резултатите си с най-добрите по света. Единствената по-сериозна критика може да бъде отправена към онлайн мултиплейъра, който е ужасно лагав. **8/10**

Assault Heroes

Жанр: top-down shooter **Цена:** 800 MS точки

Assaut Heroes е много красива олдскуул аркадка, правена от чилийците *Wanako Studios*. В разнообразните нива поемаш контрол над унищожително бъги или моторница, като ако загубиш превозното си средство, известно време трябва да се биеш пеша. Управлението е доста подобно на **Geometry Wars** – левият стик контролира движението, десният – посоката на стрелба, а с тригърите може да хвърляш гранати или бомби. Всяко от трите оръжия е практично за определена ситуация. Картечницата е що-годе универсална, огнехвърлачката е добра за близки цели, базуката – за бронирани врагове. Но пълният им потенциал се разкрива едва в страхотната кооперативка, в която играчите могат да комбинират огневата си мощ в специални атаки. Въпреки че **Assault Heroes** не е особено дълга, я препоръчвам на всички, които милеят за зарибяващ top-down shooter в модерни дрешки. **8/10**

Castlevania: Symphony of the Night

Жанр: action-adventure **Цена:** 800 MS точки

Докато колегите се скъсват да цъкат хитовете на месеца, на *XBLA* се пръкна нещо, което накара дори фен на **God of War** като мен да забрави за новите приключения на Крейтос, без това да му тежи на съвестта. Става дума за **Castlevania: SOTN**, считана-та от много хора за най-добрата част на култовата поредица на *Konami*. В нея влизаш в ролята на Алукард, синът на Дракула, който се опитва да разбере какво е станало със замъка на покойния му баща. Следва 20-часово приключение, което комбинира всичко най-добро от платформените екшъни с ролеви елементи и нелинеен геймплей, превръщайки търсенето на секрети от самоцел за луди ентусиасти в тотална зарибявка. Контролът с *Xbox 360* пада е леко неудобен при изпълнението на някои по-сложни комбота и са махнати 1-2 незначителни филмчета, налични в оригинала, но иначе *XBLA* версията е страхотна, а и включва и приятна, подобряваща образа филтрация. **9/10**

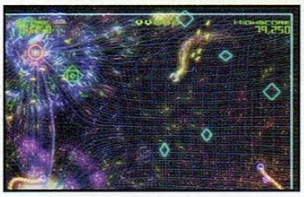
Teenage Mutant Ninja Turtles (1989 arcade)

Жанр: beat 'em up **Цена:** 400 MS точки

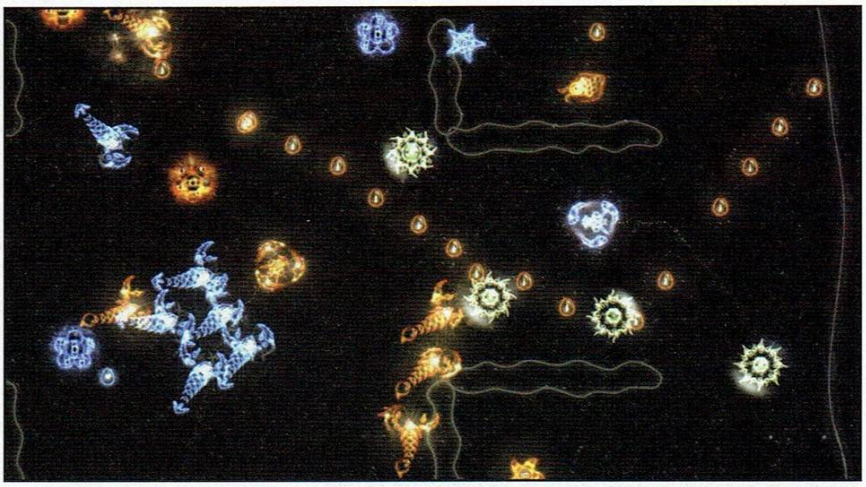
Сигурно немалко от вас си спомнят тази стара "beat 'em up" аркада на *Konami* и са изсипвали паричките на мама и тати в алчните джобове на създателите ѝ. *XBLA* версията пък предполага да дадете някой лев на *UbiSoft*, които в момента държат **TMNT** лиценза и са решили да я пуснат покрай току-що излезлия филм с любимите ни зелени нинджи. Играта е кратичка и със сравнително прост геймплей, който не може да се сравнява със следващите ѝ части (особено с **TNMT IV: Turtles in Time**), но минаването ѝ с един "жетон" е огромно предизвикателство и за най-отраканите геймъри и кооперативният режим с до четирима души все още е много забавен. Струва си да се сдобиете с нея дори само заради носталгията по отминалите времена, когато родните играчи се тълпяха по зали с електронни игри, вместо по компютърни клубове. **7/10**

Geometry Wars: Retro Evolved

Жанр: multi-directional shooter **Цена:** 400 MS точки



Не знам дали е заради кефа от разбиването на геометрични фигурки в магическа феерия от цветове, адреналиновия ръш при увеличаване на трудността, зарибяването от трупане на точки, или чисто и просто комбинацията от всичко това, но **Geometry Wars** е абсолютно пристрастяваща. Първата ѝ версия беше пусната още за стария *Xbox*, като малка добавка към **PGR 2**, но ъпдейтнатият вариант за *Xbox 360* се превърна в същински феномен и в момента е най-свалянатa игра на *XBLA*. Геймплеят е изключително прост. Контролираш малко геометрично корабче, което се движи с левия и стреля с десния стик. Със събирането на точки получаваш ъпгрейд на оръжието, допълнителни бомби и животи и увеличен множител на точките... И така, докато не видиш надписа "game over". После – пак отначало. В първия момент може да не ти се стори като кой знае какво, но нищо чудно няколко часа по-късно все още да се дзвериш в екрана с налудничави и подпухнали от напрежение очи. **9/10**



Schizoid обещава революционна кооперативка

става с т.нар. "MS Points", които могат да се закупуват по магазините (уви, в България не се доставят) или направо онлайн с кредитна карта, като 400 точки (минималната цена на игрите) отговарят приблизително на 7-8 лева.

Засега старите заглавия са основно аркади на *Midway*, *Namco* и *Konami* от 80-те и 90-те, но има и забележими изключения в лицето на **Doom** и **Worms**. На някои неща като **Frogger**, **Root Beer Tapper** и **Defender** определено им е минало времето и бихме ги препоръчали единствено на маниаците на тема олд-скуул, но други си остават вечни класики. Такива са **Contra**, **Smash TV**, **Ultimate Mortal Kombat 3** и **Street Fighter II: Hyper Fighting**, като голям плюс е поддръжката им на онлайн мултиплейър. Повечето игри са запазени едно към едно с оригиналите им, но се намират и такива с напълно обновена визия, какъвто е пуснатият от *Rare* **Jetpack Refuelled**.

Има и голяма селекция от нови заглавия. Варират от игри с карти (най-популярната е **Uno**, която ще бъде от първите заглавия, позволяващи игра между *PC* и *Xbox 360*) и пъзели (включващи няколко от хитовете на *Pop Cap Games*: **Bejeweled 2**, **Astropop**, **Zuma**), заради които не един и двама са загубили *Xbox*-ите си в полза на жените около себе си, до всевъзможни пуцалки (**Heavy Weapon**, **Alien Hominid HD**, **Small Arms**) и дори простичката стратегия **Outpost Kaloki X**.

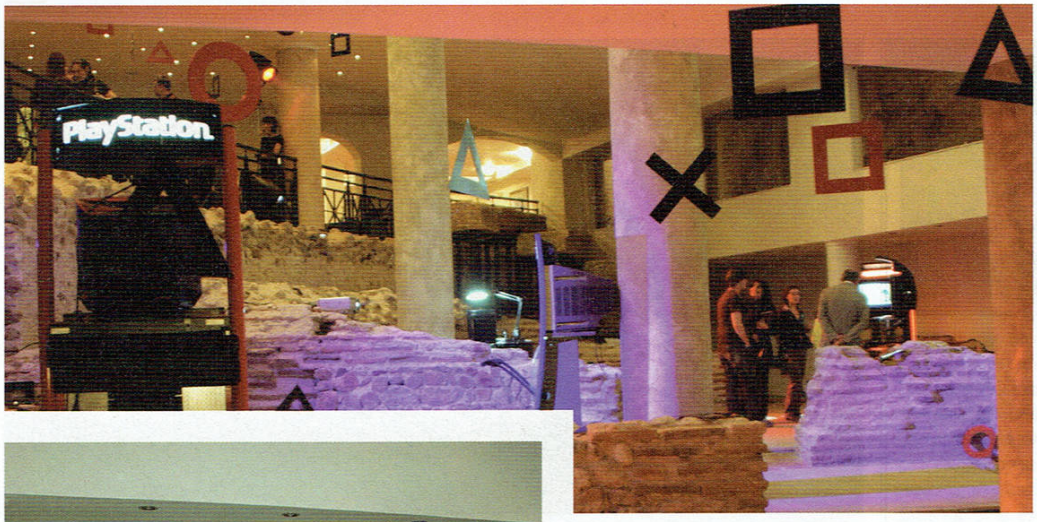
За в бъдеще се очакват още много хитови игри. Сред тях са бащата на beat 'em up-ите, **Double Dragon**, аркада, базирана на **Wing Commander**, **The Incredible Machine**, **Super Ghouls 'N Ghosts** и невероятната стрелялка за *Dreamcast* и *Gamecube*, **Ikaruga**. Освен това пускането на *XNA Game Studio* (game development tool-овете на *Microsoft*) означава, че много скоро ще почнем да виждаме още повече проекти на по-малки разработчици (и може би такива, идващи от самото гейм общество). Първата игра за *XBLA*, направена с *XNA*, ще е обещаващият кооперативен екшън **Schizoid**.

Вероятно доста геймъри, свикнали на мащабни заглавия, биха отхвърлили *XBLA* с лека ръка, но ако все пак му дадат шанс, ще установят, че често в простотата се крие неподозиран потенциал. Не случайно *Nintendo* и *Sony* последваха примера на *Microsoft* и направиха свои варианти на услугата (*Virtual Console* и *Playstation Store*) за новите си конзоли.

Класиката Jetpack с нов облик

"Маце, ш'та скъсаме!"

от: **Koralsky**



Заглавия, които могат да се намерят на българския пазар:

Formula One Championship Edition
Genji: Days of Blade
MotorStorm
Virtua Fighter 5
Virtua Tennis 3
Call of Duty 3
Def Jam: Icon
Fight Night Round 3
Marvel Ultimate Alliance
The Godfather: Don's Edition

PS3 - в България - официално...

Дългоочакваната конзола на *Sony* – *PLAYSTATION 3* – направи своя официален дебют и в България. При това го направи по възможно най-правилния начин. По европейски. Няколкото малки гафчета и лекото несъответствие с изискванията на европейската централа на *Sony* са простени. Цялостната реализация на събитието беше на твърде високо ниво, за да бъдем дребнави. Мероприятието се проведе в елитен столичен хотел, а сред присъстващите можем да отличим имената (освен нашите, разбира се) на *Христо Стоичков* и *Дим Дуков*. Ефирни девойки в одежди досущ като тези на момата от **Heavenly Sword** донесоха нежен геймърски полъх в иначе доста лъскавата обстановка. Изключително приятно впечатление ни направиха разпръснатите навсякъде метални орнаментни, станали запазена марка на *PLAYSTATION* – хиксче, квадратче, кръгче и триъгълниче. Подобни малки детайли може и да не са съществена част от цялостната презентация, но у ценители като нас определено провокират одобрителни усмивки. Последните пък буквално разцепиха лицата ни на две, когато установихме, че безплатни напитки и деликатесни вкусотии се предлагат в неограничени количества. В един момент, докато кротко си хапвахме и пийвахме, на сцената влетяха новите водещи на *МелоТВМания*, които разказаха на присъстващите историята на *PLAYSATATION* формата от неговото зараждане до днес. Запознаха ни дори с Кен Кутараги (създателят на *PLAYSTATION*). Името му очевидно е прозвучало извънредно котешки на младежите, които решиха, че ще е забавно да помяукат. Не беше. Бе оповестена и новината, че за първи път в България дадена конзола ще направи своята премиера паралелно с всички останали държави на Стария Континент и още – че цената на конзолата ще бъде абсолютно същата като в Германия, Великобритания, Франция и прочее малко по-европейски от нас страни. Ако и това не е страхотна новина, намекваща че нещата у нас започват да се движат в правилната посока, то е по-добре да си сменим професиите.

Кулминационният момент настъпи, когато ни представиха най-важния гост на партито. Гвоздеят на програмата – *PLAYSTATION 3*. Освен стилните менюта на конзолата и възможността ѝ да изобразазява резолюции до 1080p (специално за водещите – това идва от "прогресив", не от "пиксели"), поканен сериозен геймър ни представи може би най-очакваното заглавие на *Sony* – **MotorStorm** (ревюто ни – скоро). Рейсинг игра, която ни впечатли както с бруталните катастрофи в стил **Burnout**, така и с нейната физика и визуален обхват. След края на **MotorStorm** демонстрацията коктейл партито продължи, с малката разлика, че всеки един от посетителите вече можеше да слезе долу на сцената и да изпробва новата конзола собственоръчно.

Като теглим чертата, виждаме много правилен опит от страна на *Sony* за скъсяване на дистанцията между западния и българския потребител. Приветстваме подобни бизнес начинания. Приветстваме и подобни мероприятия. Сигурни сме, че лекото ни изоставане по отношение на цялостния организационен процес, в сравнение с подобни събития в силно развитите икономики, ще бъде бързо наваксано в идните едва-две години.

Тролският ни палец е вдигнат високо горе.

Цена: **1200 лева**

ОТ: SNAKE

THE END BEGINS...

PlayStation 2 загина по най-достойния възможен начин. Загина по начина, по който живя на геймплейното бойно поле – гордо, смело, самонадеяно. Изправен, стиснал грапавите ръкохватки на оръжията, окъпан в светлината на пламъците на собственото си отмиращо величие. Загина, вперил нагло ледения си спартански поглед в ордите на нексткджен заглавията , които бе успял да надвие в една последна, отчаяна битка, в която даде всичко от себе си. Загина, възвестявайки *Началото на края*, след което погледна с присмех към приготвената му погребална клада, кимна отсечено на събралото се на палатков лагер траурно множество, прогаряйки спомена за себе си в сърцата им и без колебание прекрачи към отвъдното, за да заеме почетното си място в ефирните палати на Великите Мъртви Конзоли.

В този текст ние го възпяваме и се прекланяме пред него. И винаги ще помним изписаното с кръв послание на Бога на Войната – когато можеш много, а в сърцето ти гори безсмъртна вяра, технологичните предели са нещо незначително, ориентировъчно.

SPARTANS: THE FINEST SOLDIERS THE WORLD HAS EVER KNOWN!

Стоящ в края на една от най-великите игри, които съм играл някога, и в началото на тази статия, виждам пред себе си ироничния паралел между двама иконични спартанци. Крейтъс и Мастъо Чийф. **God of War** е без съмнение най-грандиозният ексклузив за *PlayStation 2*, по начина, по който **Halo** е най-грандиозният такъв (не ме оборвай, защото ми иде да се завия през глава, повтаряйки си методично, че пошлите *PC* портове не съществуват) за *Xbox*. **God of War 2** и **Halo 2** са единодушно обявени от публика и критика за най-добрите екшън игри към днешна дата – всяка една от тях в рамките на своя маркиран от позицията на камерата жанр. И най-важното – и **God of War 2**, и **Halo 2** са наследници на *предишните* най-добри екшън игри, недокоснати са от преексплоатираното проклятие на сикуела и успяха да излязат без проблеми от сянката на именитите си предшественици, заблестявайки в светлината, продължаваща легендите им. И двете предлагат малко иновации спрямо геймплейните си основи, защото наместо да *пренаписват*, те *усъвършенстват* формулата, дарявайки ни с експозивното съчетание от незабравими, адреналинови емоции.

Което идва да ни каже и още нещо – платформата не е важна. Хардуеърът не е важен. Не са важни рекламните кампании и високопарните речи по конференции. Не е важно, че *Sony* са нагли до безобразие, а *Microsoft* са продали душите си за пари. *Важното* е и след десет години да си спомняш схватките с Персей и Еретика, сякаш наистина си бил там, стиснал в потните си длани два окървавени меча или две прегрели от стрелба плазмени пушки. *Важното* е спомените от една фиктивна реалност да се вплетат в гоблена на истинските, рисувайки пълнокръвна, прелестна картина, към която да извръщаш поглед вътре в себе си, когато животът стане твърде сив и хладен.

Защото когато ми е дадена възможността да мисля за Крейтъс, родената от сценаристи, художници и програмисти купчина безчувствени полигони, като за реална личност, която съм познавал някога; когато пишейки този текст, мисля не за натискането на L1+"триъгълник", а за тежестта на мечовете в треперещите ми от умора ръце и стичащата се по лицето ми топла, солена, *опиняваща* кръв на дръзналите да ми се опълчат богове, ставам

WHO THE FUCK ARE THESE GUYS?!

Митологията често противоречи нагло на сценарния отдел на Sony и ни споделя някои по-различни неща за съдбите на съществата, изправили се на пътя на Крейтъс (и, в по-голямата си част, установили, че доста глупаво са пресекли на кърваво-червено). Какви ли? Ами чети. Toky виж към общата ти култура се устреми поток от червени експириънс орбчета и я вдигнеш до второ ниво, за да можеш да забиваш отчаяни от безпросветността на масите интелектуалки.

CHRONOS

Първопричината за половината от кашите в God of War II (другата половина са дело на Крейтъс, както си му е редът) е Титан, син на Гея и Уран. Прочее Уран е син на Гея, но то при древните гърци и божествата им кръвните връзки рядко са се оказвали особена причина за игнориране на някоя влажна, семеугодна дупка. Във всеки случай Кронос явно не е гледал с особено добро око на сексуалните навици на баща си, защото е резнал уя на Уран и го е хвърлил в морето. От кръвта на въпросния безценен орган са се родили ериниите, но те видимо са били отхвърлени при кастинга за играта, така че можем смело да ги игнорираме. След кастрацията Кронос, който очевидно е бил особено добродушен пич, оковал братята си в Тартар и – воден в действията си от едно пророчество, че негов син ще му отнеме световното господство – започнал методично да изяжда децата си. Когато жена му Рея (явяваща се и негова сестра, но аз ти казах за гърците и дупките) забременяла със Зевс, тя избягала на остров Крит, за да го роди тайно. После Зевс, следвайки пророчеството, го сложил на Кронос, а Крейтъс, от своя страна, го сложил на Зевс.

THESEUS

Легендарен владетел на Атина и син на Еней. Убива минотавъра в лабиринта на цар Минос. Минотавърът, прочее, се явява внук на Минос, но изобщо не искам да знам какви ги е вършила дъщеря му из дворцовите стада с крави. На връщане от подвига, позамаян от радостта и червеното винце, Тезей забравя да смени черните платна на кораба си с бели, както е следвало да направи в случай на победа, и баща му умира от мъка на пристанището, давайки името на Енейско море. Крейтъс се опитва да набие малко отговорност в главата на Тезей с една врата и без да иска го убива.

свидетел на онази магия, караща ме да се чувствам горд, че съм играч.

THE GODS OF OLYMPUS HAVE ABANDONED ME, NOW THERE IS NO HOPE!

Да говориш за игра от ранга на **God of War 2**, не е особено благодатна задача. Да забиеш обвинително пръст в тлъстото шкембе на посредствеността и да ѝ се надсмееш, е лесно, но да уловиш правилните ноти, за да възпееш шедьовъра, е подвиг, на какъвто – убеден съм – малцина са способни. Да, мога да ти напиша за контролите, за позициите на камерата, за режисурата на кът сцените, за бойната система и дизайна на пъзелите. Но подобно деяние би било съпоставимо на това да ти направя синтактичен анализ на шекспировото творчество, подчертавайки думичките с вълнообразни, единични и двойни линийки, и да те оставя да се питаш защо хората все още бият чело пред творчеството на барда с неизяснена самоличност. Трудно е и да се скриеш зад лиричните отклонения на разни метафорични блясъци, ледове и огньове (да, знам че вече го правя), когато в центъра на рецензентския ти анализ е заглавие, родено в грубата, първична откровеност, а не в разточителната метафоричност на **Okami**, примерно. А ако ти се осмеляваш да забиеш анализаторско скалпелче в плътта на човека, убил бог на войната – заповядай. Аз не съм чак толкова спартански смел. И планирам да си вечерям у нас си, а не в Ада.

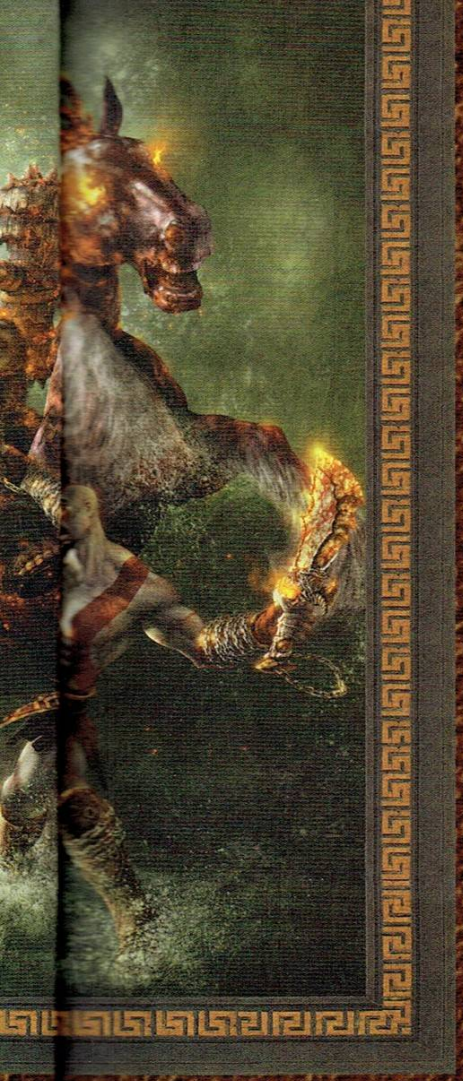
За сметка на това имам достатъчно светъл, пък бил той и виртуален, пример пред себе си. И смятам да подходя към тази статия по начина, по който процедира Крейтъс с всичките си житейски предизвикателства – нахвърля се върху тях без да мисли особено, развъртял двата си меча. Пък каквото ще да става.

BY THE GODS, WHAT HAVE I BECOME?

Още първият **God of War** ни шокира с факта, че малоумно звучащата сюжетна основа "лют спартанец иска да убие бога на войната и си го убива, като истински спартански пич" беше разгърната в една от най-силните и добре разказани гейм истории изобщо. **God of War 2** не се отклонява от традициите на оригинала и ни предлага история, за която си струва да убиваш. При това – по особено садистичен начин. Ако за момента си пропуснал да си развалиц удоволствието от личното проследяване на всичките сценарни криволици, отвеждащи новоназначения бог на войната до неприятно отворения, но приятно разтърсващ край на играта, няма точно аз да бъда подлият драскач, който да обезсмисли усилията на преднамерения ти престой в обезспойлърените сенки на преднамереното медийно затъмнение. Наместо това ще кажа няколко думи за развитието в образа на любимия ни гологлав психопат.

Първата игра ни разказваше за един живот на прага на смъртта, прекрачил през дверите ѝ и открил отвъд не забвение, а... власт. Разказваше ни за заслепен от могъществото си човек, докоснал се до божествената мощ и направил една фатална, непростима грешка, която да жигоса съществуването му по целия път до царството на Хадес. Разказваше ни за мъката, прераснала в ярост, за яростта, прераснала в отчаяние, за отчаянието, прераснало в примирение.

Докато в **God of War 2**... тук срещаме един различен Крейтъс. Един трагичен герой, преодолял трагедията си, угасил огъня на мъката, но запазил изгарящите искри на омразата. Целе-



устремен герой, който не се лута из плетеницата на сюжета, движен от разни божествени предопределения, а сам издълбава пътя си в плътта на реалността. Герой, който знае откъде идва, накъде отива и какво иска да постигне, когато стигне до там. Първата игра беше магнетична с начина, по който възпяваше сляпата ярост. Но втората... тя е още по-неустойма, защото ни показва осмислената, *осъзнатата* ярост. Не яростта на човек, който убива и разрушава, за да забрави, а яростта на един отхвърлен и предаден бог, който убива и разрушава, защото помни. Наместо бушуващите и хаотични пламъци на движещите емоции, тук виждаме блестящия смъртоносно красив лед, сковал душата на човек, изгубил всичко човешко. На човека, превърнал се в бог, който желае да продължи възхода си и преодолява бурната нощ на живота, следвайки пътя, осветяван от бледата, но достатъчно ясна светлина, хвърляна от собствената му, тлеещa душа.

God of War 2 разказва за противопоставянето на всичко и всички. За самотата на човека, избрал своя *абсолютен житейски крах*, своя неуспех да достигне дори до забвението на смъртта, като отправна точка в постигането на *абсолютната власт*. Което от една малко по-*човешка* гледна точка е безкрайно тъжно, защото в един момент беглите отсенки на морални принципи, плъзващи се по повърхността на мъртвата душа на Крейтъс, не постигат нищо повече от това да замъглят посоката на целеустремения му ход към... нещо. Нагоре или надолу, възход или падение, рушител на всичко красиво, върху което е изграден този свят, или месията, отвеждащ го към едно по-добро бъдеще. Всичко това е без значение от един момент. В края на пътя го очаква трон, а дали той ще бъде окъпан в светлината на възраждането, или в черния огън на апокалипсиса, е досадна подробност.

Странно е да видиш подобен герой във видео игра. Още по-странно е да се асоциираш с него. Защото под цялата куул външност на бед мадафака, всъщност се крие тъгата по нещо безвъзвратно изгубено. Тъга, видима единствено за теб, страничния наблюдател. Защото потокът на емоциите на Крейтъс е пресъхнал много отдавна, в момента, в който две остриета са посекли две нежни, женски тела.

Струва си да се отбележи също, че историята, в цялата си мрачна прелест, вече е изнесена на много по-преден план в играта. Кътсцените са повече, по-добре реализирани и по-добре интегрирани в плътта на геймплея. Което всъщност следва основната авторова идея. **God of War 2** не е игра. Това е емоционално преживяване.

EVERY OTHER GAME IS A JOKE. GOD OF WAR 2 IS JUST THE PUNCHLINE.

Междинното заглавие всъщност е финалната реплика от един особено свеж мини-комикс, посветен на актуалното божествено преживяване. При все видимо ироничното в мегаломанията си изявление обаче, в него се крие и сериозна доза истина. Защото още в първия един час на **God of War 2** се случват повече неща и се нагнетява повече първично игрално удоволствие, отколкото предлагат цели многосерийни игрални поредици. Екипът, начело с гениалния кретен Кори Барлог, е сътворил истински чудеса в твърде успешния си опит да задвижи всичките механизми на оригиналната игра, че и на търд пърсън екшън адвенчъриите по принцип, по по-бърз, по-ефектен и по-въздействащ начин. **God of War 2** работи блестящо на всички възможни нива, като добрите попадения на оригинала са запазени, леко дразнещи-

PERSEUS

Акрисий знаел от предсказание, че ще умре от ръката на внука си и за това се погрижил за целомъдрието на дъщеря си Даная, натирвайки я в добре охранявана кула. Вечният развратник Зевс обаче проникнал в кулата и оплодил дъщеричката, което довело до раждането на Персей. Акрисий се опитал да види сметкатa на Даная и бебето, хвърляйки ги в морето, но двамата оцелели и Персей бил отгледан от серифския велможа Диктис. Братът на Диктис обаче се влюбил в Даная и изпратил нашето момче да трепе Горгоната Медуза, за да го остави на мира. В хода на приключенията си Персей се сдобил с бързоходни сандали, шапка-невидимка и огледален щит, като последният се явявал решение за един особено важен за Крейтъс пъзел. В движение спасява и красивата Андромеда от морско чудовище, след което се жени за нея и двамата плодят деца до отказ.

ICARUS

Да не се бърка с Ikarus, често разпознаван с фатално закъснение в Onslaught мачовете като Чавдар Кацаров. Икар е син на великия архитект Дедал, който е създал лабиринта, в който гореспоменатия Минос отглежда чифтокопитното си внуче. В последствие обаче отношенията между Минос и Дедал се поразсъхнали и царят затворил креативния гений в една живописна куличка. Дедал замисля хитър план, благодарение на който да избяга от там заедно със сина си Икар. А именно – да си измайстори криле от слепени с восък пера, с чиято помощ двамата да си отлетят по живо, по здраво. Когато баща и син получили своето механично оперение и се издигнали във въздуха, Икар проявил любознателност и решил да види как изглежда слънцето отблизо, но в резултат научната стойност на експеримента се проявила в близко опознаване на планктона в моретата, защото топлината разтопила восъка и нашият трагичен герой се пльоснал ефектно. Благодарение на авиаторските му усилия след средата на играта Крейтъс се превръща в раздразнително и бледно подобие на Разиел, глайдващо се при всяка възможност.

KRAKEN

Специалният гост в God of War каста, посетил по необясними причини снимачната площадка на епоса след края на турнето си из нордическите митове. Грубо наказан от Крейтъс, задето е изплюскал без време капитан Джак Спароу. "Krake" всъщност е скандинавската думичка за нещо неестествено и извратено, от която произлиза английското "crank". Според родните преводачи последното означава "Огън в кръвта".

THE THREE SISTERS OF FATE (MOIRAES)

Дъщери на изначалните богове Никта и Хаос, мойрите са богове над боговете, предящи нишките на съдбата на всеки смъртен. Клото е най-младата, която плете нишките, Лахезис е средната, чиито трудови задължения включват прекарването на въпросните нишки през превратностите на съдбата, а Антропос – представена от арт отдела на студиото на Sony в Санта Моника като очарователно съчетание от циреи и цици – в ролята си на ръководителка на екипа, се радва на приятната задача да кълца нишките, когато на съответния човек му дойде времето да види корените на маргаритките изотдолу. Поверието казва, че за да бъдат предразположени мойрите, край всяко новородено трябва да се оставят пари, три хляба и вино. Ако на сутринта даровете ги няма или малкото ще се радва на дълъг и щастлив живот, или съседът спонтанно ще се окаже забогатял, преял и с махмурлук.

ATLAS

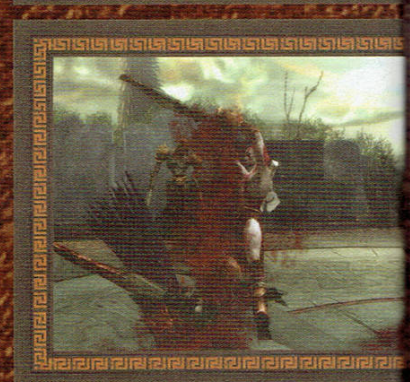
Титан, син на Климента и Япет и, респективно, брат на злополучния Прометей. След разправията между титани и богове бил наказан от Зевс да крепи небето на плещите си и да бъде озвучаван от Майкъл Кларк Дънкан.

TYPHON

По време на войната между олимпийските богове и титаните, Гея ражда стоглавия дракон Тифон, който се явява нещо като Спайдър Бота от Supreme Commander и следва да предреши хода на сражението. Очевидно не успява. Между другото Тифон е баща на Цербер и още цяла сюрия гадинки.

PROMETHEUS

Един от титаните, син на Климента и Япет. Явява се нещо като прародител на НЕК, защото краде огъня от Олимп и го дава на хората, за да им е светло и топло. Когато идва време за сметките в края на месеца, Зевс заповядва да го приковат към една скала в Кавказ, където всеки ден огромен орел да му кълве вътрешностите, а всяка вечер раните да зараствят. След 30 000 години изтезания, бива спасен от Херкулес, който убива орела със стрела. Последното очевидно е измама, защото всички знаем, че съдбата на Прометей всъщност е да бъде превърнат от Крейтъс в древногръцко барбекю.



те са премахнати, а всичко, което е подлежало на допълнителна полировка, е минало под шкурката на перфекционизма до получаването на съвършен, заслепяващ блясък. Играта започва с преднамерено забавени темпове, за да осъществи елегантно прехода между първата и втората част и – честно казано – толкова добре реализирана връзка между игри в поредица не бях виждал до момента. Наместо да ти хвърлят новости в очите, от *SCEI* продължават точно от там, където приключиха миналия път – връщайки те към старите противници, старите удари и старите магии, задвижвайки плавно действието към момента, в който **God of War** да ти стовари злостно двойката в заглавието си, разгръщайки пълния потенциал на всичко ново. Изкушавам се да напиша, че **God of War 2** предлага абсолютно съвършената геймплейна формула и – понеже винаги съм бил особено податлив към изкушенията на живота – ще го направя без колебание. При все, че тук, всъщност, писането е излишно губене на време. Трябва да видиш всичките игрални елементи, събрани и работещи заедно, подобно на строени в непреодолима фаланга спартанци, за да разбереш за какво говоря. Всичко тук е реализирано с мярка и е поставено на правилното място.

Вече похвалените към-сцени, развиващи историята, наистина са много повече, но нито за миг няма да бъдеш споходен от метългиъровото усещане, че вече от 40 минути гледаш филм, а падът, с който по начало си тръгнал да *играеш*, лежи някак излишен в ръцете ти.

Бойната система е намерила перфектния баланс между опростеност (за да знаеш във всеки един момент какво точно правиш и как го правиш, наместо да се набираш върху бутоните, пък ако се получи нещо ефектно – още по-добре) и комплексност (за да имаш достатъчно богат и гъвкав избор на варианти за действие, измежду които да намериш офензивните и дефензивни тактики, подхождащи най-добре както на личния ти стил на игра, така и на конкретната ситуация). Тук е моментът да споделя също, че вече практически липсва излишно движение, за разлика от първия **God of War**, където, примерно, така и не видях момент в който да се възползвам адекватно от прикаченото към десния аналог претъркулване.

Пъзелите за пореден път са абсолютно гениално замислени и реализирани и буквално разбиват каноните на геймминга, така че е добре да прегълтнеш гордостта си на врял и кипял играч, който прекрасно знае какво да прави, когато види асансьор, ръчка или подвижен обект от околната среда, и да се замислиш как точно да решиш привидно елементарните за-

ОТ: ROLAND

За мен **GoW2** не е *по*-добра от първата част, а *точно* толкова добра. Което всъщност й оправдава десятката, но истината е, че за всяко идеално нововъведение се пада елемент, който работи по-зле отпреди.

Първо позитивите. Колегата писа за босовете и липсата на "*Оная* стая с двата минотавъра, бутона и решетката" ситуации. Тук идва и опцията за люлеене на мечовете и веригите на определени места. Тя води до може би най-брутална джъмпинг сикуенс в игра изобщо (Crossing of the Lowlands). Приятни са и крилата на Икар и амулетът за забавяне на времето. На ниво полировка има на пръв поглед незабележими, но ужасно радващи дреболии като прибавяне на орб-каунт под хелт-бара, а също и чудесната опция хиксът да не те хвърля от въжето (сега това става с R1), а да те движи по-бързо.

Сега негативите. Първо – левъл дизайнът е една идея по-слаб и неинтуитивен на местата, където *няма* пъзели. Втори са допълнителните оръжия, които също като в първата игра, са напълно ненужни. Същото важи за магиите. Те в общи линии съответстват на онези от **GoW**, но този път няма пъзелови места, които да те принуждават да ги използваш.

Последно за боя. Докато в **GoW** всяко следващо ниво носеше повече удовлетворение, тук смислени за мен са само стандартните удари. Комботата са почти безполезни (освен срещу няколко определени гада), защото биват блокирани в 90% от случаите, а и докато ги изпълняваш, *ти* не можеш да блокираш или да отбегнеш удар.

За да не свършвам с негативи обаче, ще повторя, че **God of War 2** си остава на същото космическо ниво, като първа част и изиграването й е абсолютно задължително. Преиграването – също.

гадки. Мозъците на дизайнерите явно са работили на извънредно високи обороти, защото – без изключение – в **God of War 2** очевидното решение не е правилното решение. За сметка на приятно завишеното интелектуално предизвикателство играта смело се е отърсила от емблематичните за първия "Бог" перверзни ситуации, като подскачането за норматив по движещи се плочки, подправени с неприятно остри режещи инструменти над освежаващо дълбока пропаст. Или пък все още навестяващото кошмарите ми катерене по въртящите се колони с остриетата на излизане от адските селения. Някои биха казали, че това е занижило трудността на играта, но всъщност просто е освободило геймплея от изкуствено удължаване, дължащо се на факта, че трябва да умреш двадесетина пъти на едно и също място и да се радваш на свръхчовешко съчетание от рефлекси и късмет, за да продължиш нататък. **God of War 2** е предизвикателна, но иска от теб реални неща, възможни за изпълнение с добро познаване на игралната механика и мислене в правилната посока. Няма да срещнеш нито един от особено омразните ми моменти, които могат да се минат за двадесет секунди, ако си подредил геймминг шестица от тото-то и без да искаш натиснеш пет пъти поред бутончето за скок с правилния тайминг, или пък за четири часа, ако си влязъл в каръшка серия. Смятам, че всяка игра, която очаква *да бъде играна от теб*, наместо *да си играе с теб*, следва да бъде уважавана.

Магиите отново са само четири на брой и при все, че следват същата схема на тези от миналата игра (една за вкаменяване, една за удар от разстояние, една за бърз и лек масов демидж и една за бавен, но мощен масов демидж) също се вписват в целата схема по начин, каращ те да забравиш дългите списъци от ефектно изглеждащи и безсмислени умения от подобни игри. Пак повтарям – **God of War 2** е заглавие, чиято цел не е да ти вкарва по някоя новост при всеки сюжетен завой, а да ти предложи малко на брой, но крайно ефективни геймплейни механики, които да свикнеш да използваш и чиято употреба да се връща при теб във вид на неподправено адреналиново удоволствие (и червени орбчета експиринс). Също така имай предвид, че всеки един познат елемент е леко пипнат, променен към по-добро в името на вече споменатата цялостна полировка. "Хвърлянията" са малко по-трудни за изпълнение, но са доста по-ефективни и садистични, пък и неминуемо носят по-сериозни

облаги от простото удовлетворение, че си превърнал някого в свежа кървавица. Ако си спомняш, в предишната част късането на крилете на харпиите или разкъсването на обикновените не-мъртви войници на две шокиращо не носеше дори експириънс, а доста малко от враговете възнаграждаваха ефектното убийство с нещо различно от изконните червени орбчета (миноТаврите, примерно, даваха здраве, а горгоните – мана). Докато сега един от най-сигурните начини да оцелееш в напрегната схватка е да прибягваш до "кръгчето" винаги, когато имаш възможност, защото анихилираният по груб начин лошковец почти винаги ще те награди с нещо синьо, зелено или жълто, наред с експириънса. Като казах жълто – в **God of War 2** юбер-силата ти (преди – Rage of the Gods, сега – Rage of the Titans) освен с бой се пълни и с пускани от врази и сандъци жълти орбчета, в резултат на което можеш да се възползваш от нея далеч по-често, наместо да си я къташ само за босовете и невъзможните мелета.

Прочее това по-горе с "малкото на брой механики" не беше съвсем вярно, защото вторият "Бог" те дарява с повече от прилично количество новости (сред които крие, възможност за забавяне на времето в определени моменти и три допълнителни оръжия, но стига съм ти развалял удоволствието), които – наред с дежурната възможност за ъпгрейд на почти всичко из инвентара ти – даряват геймплея с живителна доза разнообразие. Казано по-прост начин – ако в **God of War** основната ти задача беше да одиш и да меляш, решавайки хитри пъзели в движение, то тук на всяка следваща крачка ще правиш нещо различно. И ако все още без колебание съм склонен да определя първата игра като гениална, излиза, че за тази просто нямам подходящата дума. Гениалност v.2.0?

REMEMBER THIS DAY, MEN, FOR IT WILL BE YOURS FOR ALL TIME!

Нека не се лъжем обаче. Гениалността е много хубаво нещо, но без правилните изразни средства добрите идеи просто биха отишли на аудиенция при Хадес. Защото той и шифровият Леонардо е бил гений, ама ако си нямаше палитра и боички и беше надраскал Джокондата с парче тухла на паважа, сега щеше да ти е малко тъпо, че си сложил 15 евро, за да влезеш в Лувъра.

Може би най-голямата сила на **God of War 2** е, че за абсолютно изумление на всеки, запознат с жалкия хардуеър на *PlayStation 2*, предлага визия, съпоставимо с практически всичко, определяно като "некст-джен". Всички прехвалени нови игри за *PlayStation 3* би следвало послушно да коленичат пред Крейтъс и да почетат орално неговата божественост, защото това, което дава това заглавие, небрежно изкормва представите ти за красота и мащаб. Разходи се по колосалната верига на титаничния конски впряг над бушуващото на стотици метри под теб бурно море, виж разточително красивите, огряни от залязващото слънце огромни храмове, изправи се срещу десетките приятно едри босове (чиято липса, прочее, беше един от най-сериозните недъзи на **God of War**), докосни се до невероятното количество детайл на практически всичко, появило се на екран, и се примири с факта, че летвата за теб вече е вдигната толкова високо, че всичко, което видиш в рамките на идната година (най-малко), ще ти се струва недоизпипано. Не знам как от *SCEI* са постигнали всичко това, а честно казано не искам и да знам. Както казах и в началото – когато падът ти се превърне в двойка смъртоносни остриета, а кървавата приказка на Крейтъс накара плътта на реалността край телевизора ти да се оттегли и да се сгуши безпомощно в ъгъла, далеч от сетивата ти – всичко останало губи значение.

Защото **God of War 2** не е нищо по-малко от шедьовър. Алена капка кръв и бисерна сълза, слели се в едно върху монолитната фреска на геймминга от ново поколение. Всичко останало е просто тленна плът на пътя на целенасочено, докоснато от последния слънчев лъч, острие.

ОТ: JERU

Че *GoW II* е рядко явление не геймминг сцената, мисля е пределно ясно на всички. Нямам ни най-малко намерение да отричам достойнствата му. Нямам намерение обаче и да премълча минусите на играта.

На първо място е проблемът, присъстващ още в първото заглавие от поредицата – бойната система. За някои семплотата ѝ дори може да бъде изтъкната като плюс, но за феновете на екшъни като *DMC* и *Ninja Gaiden* тя несъмнено е сериозен минус. С риск да бъда краен – екшънът в *GoW II* отново се свежда до бътън машинг, от време на време разнообразяван от нуждата да се претъркулиш в някоя посока или от леко елементарните куик тайм ивенти. Повечето хардкор играчи очакваха възможността за смяна на оръжието по време на серия да разчупи и дообогати схватките, но за съжаление интеграцията ѝ в *GoW* геймплея е крайно неуспешна.

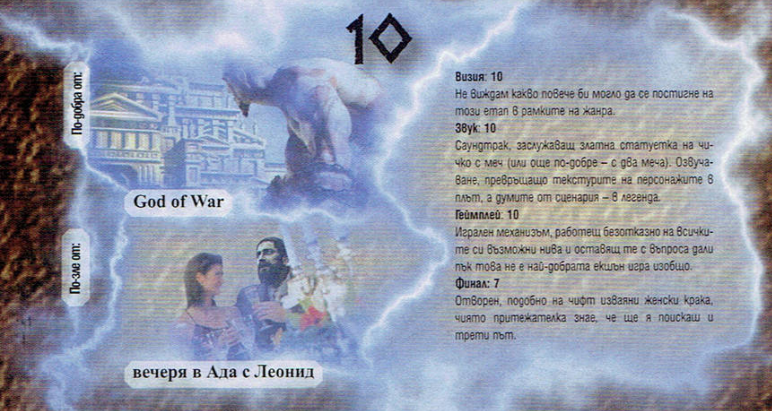
Направо да се чувствам като грешник, задето отварям дума и за визуалната част, но колкото и смазващо да е технически отрочето на *SCEA*, нивото на детайл просто не е достатъчно и левъл дизайнът на моменти изглежда сравнително постен.

И въпреки всичкия негативизъм, който изсипах, просто не мога да се изкривя душата, отричайки колко Огромен всъщност е *GoW II*! Гореописаните проблеми наистина са бели кахъри на фона на цялостното изпълнение.

Кори, благодарим ти за изключителното изживяване, на което *God of War II* ни направи съпричастни!

ОТ: MRAK

Няма смисъл да описвам възторга си от вторите похождения на Крейтъс. На околните страници колегата Бакалов се е развихрил в словесна вакханалия по този повод така, както само той умее. Все пак, само за протокола, ще споделя, че играта е невероятна и според мен определено влиза директно в личното ми топ 3 за всички времена. На първо място. Това, което искам да отбележа относно **God of War 2**, е нейната мащабност. Играта е колосална във всеки един смисъл на тази дума и когато я заиграеш, ще разбереш какво имам предвид. Още в началото ще се озовеш в разкъсвания от война град Родос, дом на едно от седемте чудеса на античния свят – Родоския колос. Въпросната статуя си е там и, повярвай ми, в сравнение с нея ще почувстваш дори новия бог на войната нищожен. И това е само началото. Впоследствие ще преминеш през толкова разнообразни като усещане локации, че направо ще ти се замае главата. Неведнъж имах желанието просто да се разходя из приказния свят на древногръцките легенди, който дизайнерите на *Sony* така прекрасно са пресъздали. И въпреки вече остарелия хардуер на *Playstation 2*, въпреки на места нискодетайлните текстури (само на места!), когато погледнеш през океана към острова, на който ще се развива голяма част от приключенията ти, или надзърнеш в очите на Атлас; когато стигнеш до битката в сумрака, на фона на осветения прозорец, и видиш двете черни сенки, танцуващи своя смъртен танц със саби (не по Хачатурян), забравяш за играта **God of War 2** и се оставяш на *преживяването* **God of War 2**. Такова, каквото е – мащабно, брутално, агресивно и много красиво.



Визия: 10
Не виждам какво повече би могло да се постигне на този етап в рамките на жанра.

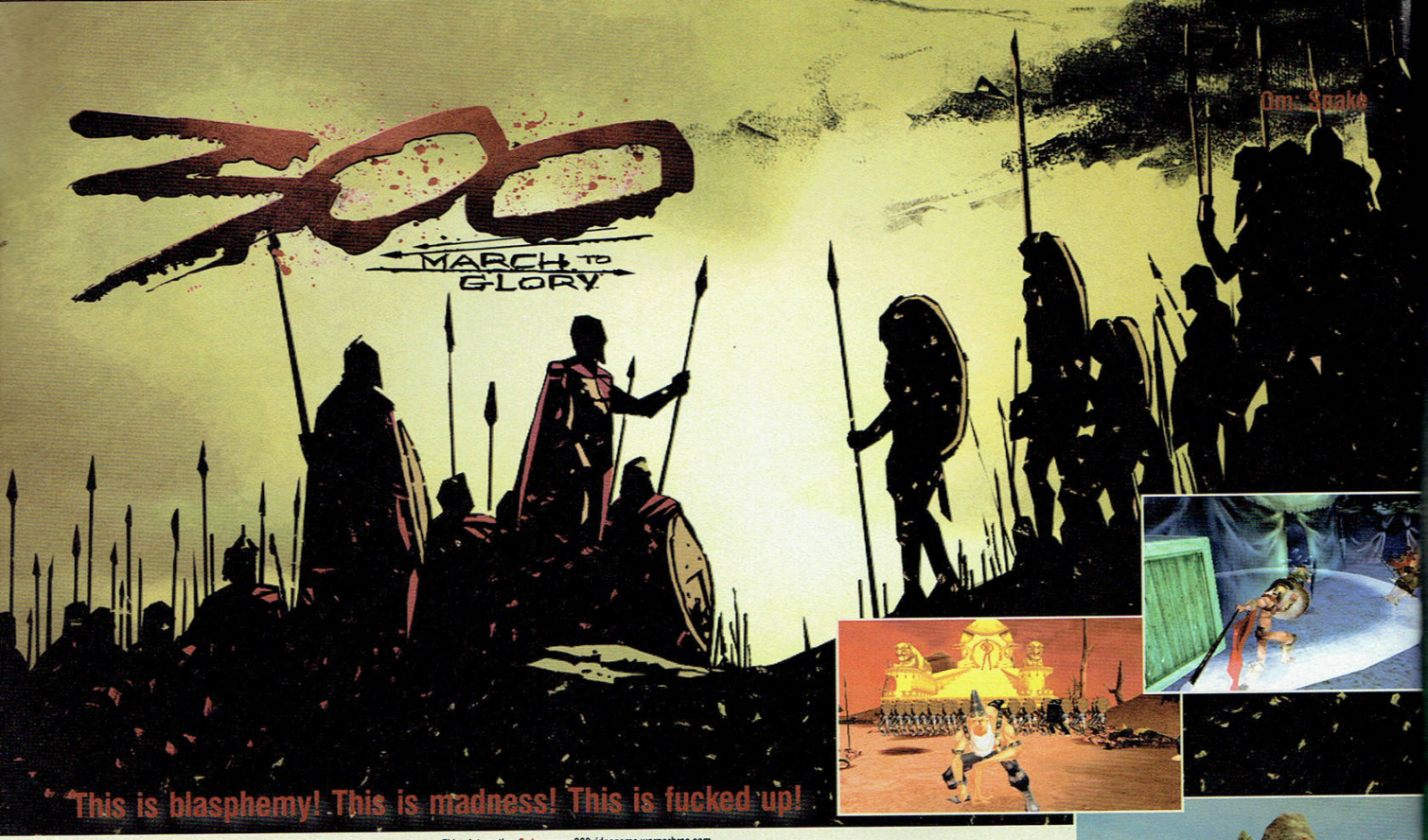
Звук: 10
Саундтрак, заслужаващ златна статуетка на чичко с меч (или още по-добре – с два меча). Озвучаване, превръщащо текстурите на персонажите в плът, а думите от сценария – в легенда.

Геймплей: 10
Игрален механизъм, работещо безотказно на всичките си възможни нива и оставящ те с въпроса дали пък това не е най-добрата екшън игра изобщо.

Финал: 7
Отворен, подобно на чифт извяяни женски крака, чиято притежателка знае, че ще я поискаш и трети път.

GAMES.BG

ПРОМЯНАТА НАБЛИЖАВА...



PSP **Жанр:** TPS **Производител:** Collision Studios **Разпространител:** Eidos Interactive **Сайт:** www.300videogame.warnerbros.com

Шепата спартанци пред сганта на Ксеркса очевидно са хитът на сезона. След чудесния комикс на Франк Милър, пресъздаден в смразяващо добрия филм на Зак Шнайдер, тук разглежданата игра, която реално обещаваше да съчетава най-доброто от двете, следваше да бъде най-малкото много добра. Още повече, че всеки закономерно надъхан от лентата зрител не иска нищо повече от приятна визия, епичност, много кръв и много комбота. Конкретно от **March to Glory** никой не е очаквал революция. Очаквал е просто да влети насред милъровата история с щит, копие и развяваща се зад него червена пелерина и да коли персийци до пълно изтощение. Да продължи за себе си двата най-адреналинови кино часа от последните години, да канализира кръвожадните си инстинкти, възбудили се след филма, на виртуалното бойно поле.

Наместо да разсъждават по подобен правилен начин обаче, дебютиращите кретени от *Collision* са решили, че трябва да направят едва ли не най-грандиозната игра за *PSP* с комплексна бойна система, разчупен геймплей, маса оръжия, ъпгрейди, магии, стелт елементи, пъзели, че и малко тактика, като бонус. В крайна сметка – не особено изненадващо – се е получило нещо като особено неорганизирана оргия, в която ти го слагат методично и не е особено ясно кога и дали ще успееш да намажеш мъничко удоволствие. Проектът е ръшнат зверски, това е ясно, но щеше да е проява на учтивост *поне един* елемент от формулата да работи като хората. Боят е откровено скучен и носи адреналиновото усещане от яденето на шкембе чорба в кварталната кръчма, като леката лютивина в случая идва от факта, че филмът все пак те е надъхал могъществено и си се зарекъл, че ще колиш персийци, пък каквото ще да става. Дори нежно преписаната от **God of War** идейка някои от по-завързаните комбота да завършват с лек каданс, не върши работа, защото камерата никога не е където трябва, за да се насладиш на ефектното си изпълнение. Всъщност заеби насладите – тя рядко е позиционирана така, че да разбереш какво става *изобщо*.

За компенсация бойната система е толкова малоумна, че няма особено значение дали виждаш нещо, или не – ако се набираш в бърза последователност върху квадратчето, кръгчето и хиксчето, шансът да оцелееш, че и да трупаш експиринс, е сериозен. Срещу въпросния експиринс си купуваш нови оръжия и комбота и си ъпгрейдваш магиите, което щеше да е приятно шопинг мероприятие, ако а/поне някое от движенията в тази игра изглеждаше ефектно и б/поне някое от неизглеждащите ефектно движения в тази игра барем вършеше някаква работа. Явно от *Collision* са стигнали до извода, че ако из менютата има десетки опции, по които да цъкаш, играчът ще си удари конзолката в земята от щастие и – с малко повече късмет – ще я строши фатално, за да не може да види колко е зле всичко останало.

Защо цяла петица в такъв случай? Ами първо защото филмът наистина ще те вдъхнови достатъчно и понесен на адреналиновата вълна има някакъв съмнителен шанс тази игра все пак да ти донесе някакво удовлетворение. Второ – защото това все пак е най-кървавото и виолентно заглавие за *PSP*, в което навсякъде хвърчат кървища, карантии и крайници. Поне до портването на **God of War** за хендхелд конзолата на *Sony*, не виждам кой ще успее да задмине **March to Glory** по този показател. Трето – кътсцените, войсоувърнати от специфичния носов глас на Дейвид Уенъм и издържани в комиксовата стилистика на Милър, са наистина великолепни и определено си заслужават да ги видиш. И четвърто – защото играта предлага колосално количество бонуси за отключване, които биха задоволили всеки фен на **300** – от трейлърите за филма, през купища консепт артове, стори бордове и сцени от комикса и едноименната лента, та чак до няколко особено свежи интервюта с Франк Милър.

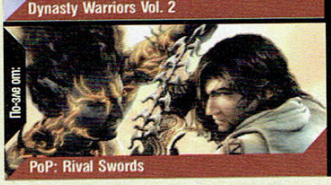
Друг е въпросът, че, иронично, **March to Glory** напомня за персийски пратеник, който иска да купи твоето подчинение срещу стотина лева, давайки ти някакви неясни обещания. Но дали ще го изриташ грубо в кладенеца си е твоя работа.

Средна работа **5**

По-добра от:

Dynasty Warriors Vol. 2

По-зла от:



PoP: Rival Swords

Визия: 5
Не като да е тотално отвратителна, най-малкото защото комиксовите кътсцени са великолепни и спасяват нещата. Само дето същинската игра изглежда, как да го кажа по-меко, лайнянко.

Звук: 7
От филмовия каст на борда е останал само Дейвид Уенъм, който да ни разказва историята, но и гласовете на останалите спартанци стават. Музиката е същата като във филма, демек – много яка.

Геймплей: 4
Ходиш, сечеш, ъпгрейдваш, купуваш комбота, пак сечеш, камерата се завира в гъза на лошия, който сечеш в момента, не виждаш какво става, умираш, псуваш, лоудваш, сечеш...

Спартанци: 300

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS KANE EDITION

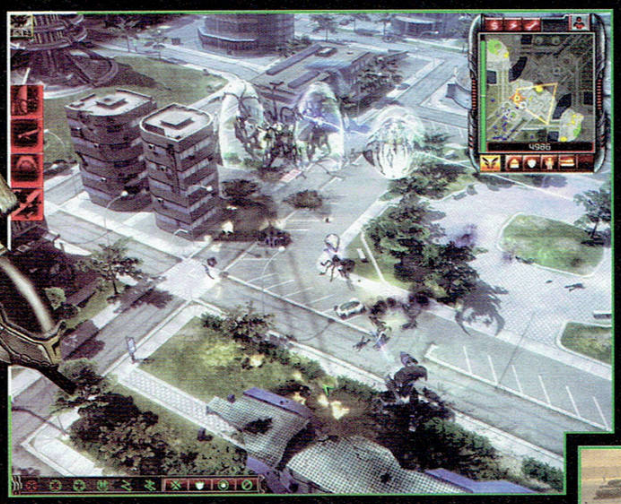
ОТ: DOOMY & SNAKE

Жанр: RTS
Производител: *EA LA*
Разпространител: *EA*
Изисквания: CPU 2GHz, RAM 512MB, GPU DirectX 9.0c 64mb, HDD 2 GB
Сайт: www.commandandconquer.com

LEGACY OF KANE

Вече сигурно забелязваш тенденцията нашите два ника да красят всяка втора ревю статия в последно време. Спокойно, не сме се сгодили или поне не сме го обявили официално. Ако си падаш по някой от нас, все още имаш някакъв шанс.

Просто за пореден път се случва двамата да сме на почти едно мнение за дадено заглавие, което в конкретния случай учуди дори и нас самите. Защото в момента четеш текст, написан от един краен RTS гийк, луд фен на поредицата и от един опитен играч, който не отделя почти никакво време на подобен род игри, но... плешивият чичко с катинарчето е оставил у крехката му геймърска душевност трайна следа, подобно на спонтанно разтворен ексхибиционистичен шлифер в парка. И също е фен на поредицата. Мислим не е нужно да уточняваме кой в коя категория попада, но дори и да има подобна необходимост – значението е нулево, важен е крайният резултат. Пък и за разлика от последната ни дуетна среща с теб отпреди месец, провокирана от един съмнително качествен порт с азиатски привкус, тук просто няма как настроението ни да не е на обратния полюс. Или да си го кажем направо – толкова сме впечатлени от завръщането на културата **Command & Conquer** поредица, че просто държим да го споделим с теб... заедно.



От: Ikarus

Втора цедка

Този път на колегите се падна приятната задача да се потопят в меките памукови полета на носталгичната лудост. Чували сме, че е хубаво. Ние с Вълка също минахме оттам да се топнем и също можем да потвърдим, че никак не е лошо. Въпреки това сме длъжни да надникнем отвъд еуфорията и носталгията. Въпреки приятните часове, които ние също прекарахме с нещо, което много прилича на доброто старо **C&C**, остава въпросът струва ли си то да бъде окачено в рамка и поставено до иконите. Веднага след завършването на кампанията в нас остана странното чувство, че нещо не е съвсем наред в цялата работа. Чувство, което се прокрадна още в откриващото филмче на GDI. Поради съмнения за напреднала възраст и загуба на памет, набързо бяха изровени прашасалите дискове с двете предишни реинкарнации на Кейн и неговата команда. След кратък опреснителен курс нещата се поизбистриха.

Да, визията наистина е на светлинни години спрямо предния път, но шаренията идва малко нанагорно. Филмчетата, на които колегите така се кефят, далеч не са толкова вдъхновяващи. Въпреки солидните финансови суми, които несъмнено са дадени за направата им, *EA* са успели да загубят по пътя към HD-то онзи култов статус, които старите синематеци носеха в цялата си умилителна пикселизираност. Тук нещата се свеждат до човека X, които се разхожда на някакъв еднотипен декор, идва в близък план и ни обяснява как в сектора Y ситуацията си е брала лайката и ние трябва да отидем и да сритаме лошковците, които цапат там. И това е всяка божа мисия за всяка фракция. Липсват малките детайли, липсва старание. В старите филмчета се случваха много повече неща – то не беше рязане на гърла, пъплене на дребни танкове и малко на брой, но много гъделичкащи заставки тук и там. Даваха ни много по-задълбочен досег с вселената на **C&C**.

I'D GIVE MY LEFT NUT TO BE IN THERE!

Историята в **TW**, се върти около тиберия, както нежно намеква и заглавието. Ако нямаш идея що е то тиберий, зарязвай и статията, и играта и започвай да се просвещаваш от първата серия, защото в противен случай нямаш особен шанс да схванеш на какво сме се зарадвали толкова неистово. Та въпросният минерал вече не е просто "нещо, цъфнало тук и там по повърхността на планетата", ами бавно се превръща в глобален феномен, плашещ едни и вдъхващ надежда на други. Самата Земя вече се дели на зони, маркирани с цветове, зависещи от степента на разпространение на мистериозния и опасен тиберий, а класическата битка за територии, водена от двете емблематични за поредицата фракции – GDI и NOD – е започнала да притихва. Поне до момента, в който култовият лидер на Братството – Кейн – не излиза отново на сцената, при това не с плахо "Здрасти. Извинявай, че те притесних, всъщност не съм мъртъв", ами с гръм и трясък (литеръли), белязан с небрежно унищожителен удар в сърцето на GDI – космическата станция Филаделфия, където са се събрали всички техни лидери и учени, занимаващи се с проблемите, свързани с бързо разпространяващия се тиберий.

С течение на играта обаче ще се убедиш, че това не е просто стандартният и класически праволинеен сблъсък между двете организации. Ще разбереш, че планът на Кейн не е да смачка "добрите" и да контролира планетата, а включва и "поканата" към извънземната раса Scrin (явяващи се, логично, и третата играема раса в **TW**), които се отзовават на секундата, всявайки допълнителен хаос на и без друго отиващата по дяволите майчица Земя.

Предпочитаме да не навлизаме в повече детайли и да те оставим сам да се насладиш на случващото се в така любимите на всички ни B-movie котсценки.

WELCOME BACK, COMMANDER!

Сингълплейър кампаниите винаги са били солта на **C&C** и **Red Alert** поредиците и някак си неочаквано за нас недолюбваните *EA*, оставящи мазните си комерсиални пръстчета по почти всичко, до което се докоснат, са успели да спазят традицията непокътната. В соло мисиите се долавя добрата стара олдскуул атмосфера, както на ниво геймплей, така и откъм FMV филмчета, които вече са преминали в нашумелия HD формат. Но за сметка на това успяват все още да са толкова умилително долнопробни, че в B-категорията само **Grind House** успява да ги изпревари на финалната права с едни гърди (тези на Роуз Макгоуън). Точно това искахме, мамка ви да еб... ох, толкова сме свикнали да псуваме *EA*, че направо не можем да повярваме, че ги хвалим в момента. Но наистина – точно това искахме. Не можеш да кажеш на черното бяло (освен ако не се казва Майкъл Джексън) – този път изстрелът на йон кенъна наистина е попаднал в целта.

Което ни напомня да те предупредим – ако си очаквал Следващото Голямо Нещо на RTS сцената – не, не е това. Това, приятелю, е Голямото Старо Нещо, понесло в новите си визуални дрешки всичко онова, което необремененте ни от стотици игри и порочния журналистически поглед върху тях съзнания попиваха жадно във времената, когато бяхме с едно измерение по-невинни, а на Пепи тъкмо й продаваха първия пакет кремвирши. **TW** е толкова олдскуул, че ни върна в първи клас. Той е надъхан, мащабен, претъпкан с ненужни единици, които да правят баталния калабалък, задвижен от безумно ИИ, подправен с култовите би-филмчета, над които вече проронихме по една носталгична сълза... Тази игра отрича изначално всичко, случило се не само в рамките на жанра, но и в гейминга през последната декада, сякаш времето за нея е спряло в онзи незабравим миг, когато обелиските все още бяха актуални, а над подложените на зъл обстрел къщички примигваха пикселизирани

гаечни ключове. И ние се влюбихме в нея точно заради това. Тя беше неочакваният и немотивиран с нищо мил жест на любимата, който ти напомня защо всъщност си влюбен в нея. Светъл, прекаран през пиксел шейдър 3.0 лъч от времената, когато игрите бяха по-малко пари и повече удоволствие. Може би няма да ни разбереш, но честно казано точно в този момент не ни пука за това. Защото **TW** беше лично, *интимно* преживяване, а ние нямаме навика да се хвалим с подобни неща (освен при онзи случай с двата шопара, козлето и брата на Дишков, дето го даваха по новините).

Но нека да изтрием с гневен жест сълзите, разяждащи куул имиджа ни, и да продължим нататък.

PEACE THROUGH POWER

За малко спираме с емоционалните възгласи и преминаваме към конкретиката, че така можем да си караме до утре, а и професионалният дълг нещо врещи. Или е оргазъм, или е агония, после ще проверим.

Кампаниите в играта са три на брой, като за да отключиш извънземната такава, е необходимо да преминеш през тези на GDI и NOD, състоящи се от по 5 акта с 16-17 мисии всяка. Което прави към тридесетина часа геймплей, *което* пък си е гейм еквивалентът на надрусване с тиберий във времената, когато игрите се минават за един лежерен следобед. Е, последната Scrin кампания е кратичка – само 4 мисии – но нивото на трудност при новодошлите братя осезаемо е завишено, повярвай ни, така че десертът също е подобаващо вкусен.

Това ни напомня да споменем с половин уста един от минусите на заглавието, а именно – трудността на соло играта, която определено не е на особено високо ниво. Е, колегата Snake се поозори тук-таме, защото за него думата "ръш" е особено мръсна и отказва да си мръдне от базичката преди да е навъртял поне шестцифрена сума в местната валута и да е развил просперираща пазарна икономика, но дори и той не видя особен зор. dooty пък, дето има навика да влиза във вражеската база с Аватар Уормекове още на петата минута и да вика "Здрасти!", направо прегази играта, преди въпросната да разбере откъде й е дошло.

Още в хендс-она отпреди месец ти споделихме за удобния интерфейс на **TW**, но държим да го направим и тук. Играта наистина се управлява изключително удобно. Хубави думи можем да кажем и за мисиите, които са адски разнообразни и забавни, с непрестанно променящи се ъбджективи и допълнителни видео-включвания от щабовете с новите заповеди на главнокомандващите. Има си ги и добрите стари "соло" изпълнения с командосите, въпреки че тук *EA* не са успели да вкарат в неймлес пачата и безличния пич колорита, лъхащ от култовите Джон "Rock'n'Roll" и Таня, присъстващи в старите *Westwood*-ски заглавия. Но – дребен кахър.

Динамиката в **TW** определено се е вдигнала в сравнение с първоизточниците. За това помагат и вече групираните пехотни отряди, които улесняват микро-мениджмънта и правят пешаците не само използваеми, но и *необходими*. Нещо крайно неприсъщо към момента в **C&C** вселената. За пример можем да дадем елитната пехота на GDI и NOD – Zone troopers и Shadow team – които в действителност могат да обърнат хода на всяка битка.

Конкретно за трите страни в сблъсъка, концепцията (както визуалната, така и геймплейната) горе-долу се е запазила и тук. GDI се радват на големите, скъпи и всепомитащи политически-коректни машини, развиват се тромаво, но стигне ли се до конвейрна продукция на Mammoth танкове, далечна подкрепа от Juggernaut артилериите, анти-пехотните възможности на Zone Troopers-ите, както и Repair Rig-а, положението за врага никак не е розово. На другия полюс са NOD и типичната за тях подла игра. Никога досега не сме се осланяли толкова много на Stealth танковете, които в **TW** определено са една от най-силните страни на Братството, правейки еднакво добри поражения по сгради, машини и авиация. Avatar

Тук нещата са просто повърхностни – когато един пълничък генерал издуе бузи, обърне се и с фалшив патос каже "Абе, тия ни е**ха майката", това ни развеселява, но със сигурност не е достатъчно. Музиката също не е на нивото на **Tiberian Sun**, макар и да е в стилистиката.

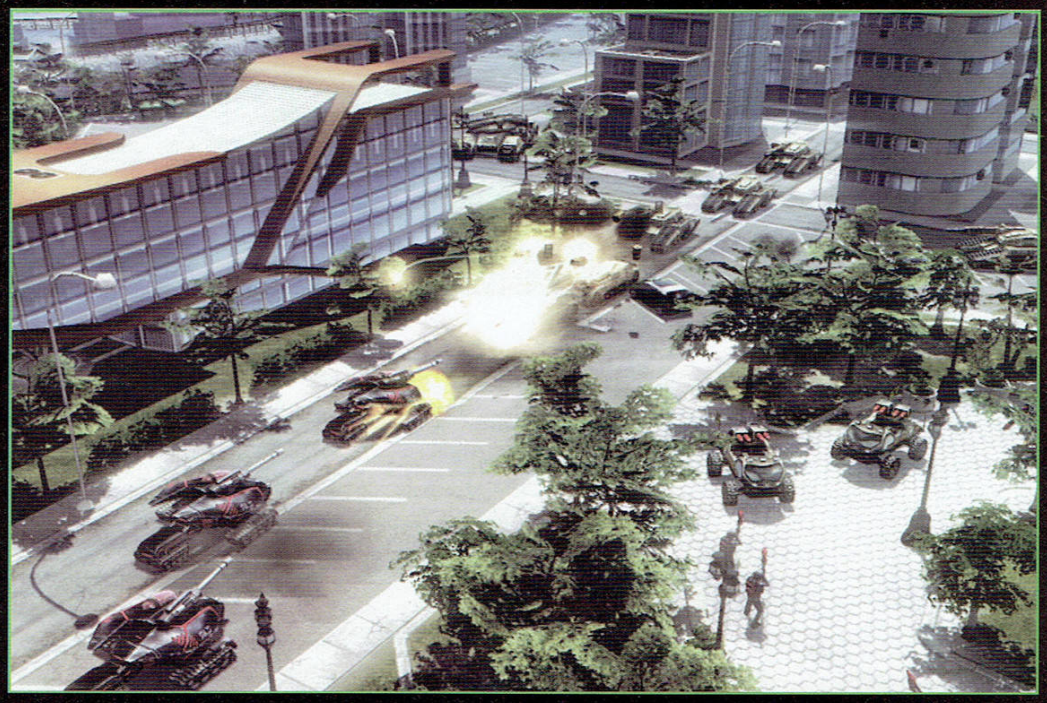
Като заговорихме за игровата вселена и нещата в нея, трябва да се отбележи, че и тук нещата са попретупани. Едно на ръка, че историята е ден да мине, друг да дойде. Тя не поднася никаква изненада. Какво стана с култовия Кабал? Забравиха ли *EA* да поцъкат старите игри, що ли? Къде са мутантите и всички странни тибериеви форми на живот? И извънземните – да, беше ясно, че такива ще има още в **Tiberian Sun**, но появяването им не е нещо, което ще остане в историята. На лице е и пълна подигравка с единиците. Какво стана с Тибериевата еволюция, в която Кейн се кълне? Без киборгите NOD са като банда дрипльовци, а връзката им с тиберия е, че го тъпчат с крак в ракети и ги изстрелват, а след ъпгрейд пехотата им не мре от него. Е, това ли ви е еволюцията? Къде са Титаните на GDI и Momonth Mk.II? Откъде накъде NOD имат убер наземна единица, която потриса навред, и какво стана с подземните транспорти, на които те се опираха преди? Да, може и да изглежда като **C&C**. В действителност обаче има твърде много допирни точки с новата школа на **Generals** с всички полу-модерни геймплейни механики, които това донесе. Дребните детайли обръщат колата. Тези малки нещица, които напълно те вкарват в играта. Навремето хората се вглеждаха в тях. Няма да ти кажем, че **Tiberium Wars** е лоша, защото не е. Тя просто не носи онзи емоционален заряд, присъщ на предшествениците й.

За сметка на това слагаме пари на експанжън догодина.

Command & Conquer 3: Kane Edition

Или казано на нормален език – изданието на играта за колекционери. Какво точно можем да намерим в него? Като за начало – по един уникален скин за всяка от расите, както и пет екзклузивни карти за мултиплейър и скирмиш игри. Освен това в сребристата се помещава и едно цяло DVD, натъпкано с ексклузивни материали:

- Пет Wallpaper-а в много висока резулюция
- Пълната версия на "Behind the Lines" – мейкинг за игралните синематици
- Deleted Scenes и Blooper Reel (гафове) от игралните синематици
- Command & Conquer 3 Strategy Series – пет епизода, включващи стратегии за GDI, NOD, Scrin, Single-player и Multi-Player – демонстрирани от създателите на играта и вдъхновени от професионални геймъри.



Warmech-ът пък, с подходящите "приставки" и съторт, минава през вражеските бази като 300 спартанци през сганта на Ксеркса.

ALIENS, MAN... THEY CREEP ME OUT!

Включването на извънземната раса Scrin е леко противоречиво. От една страна нашествениците доста удобно паснаха на сюжетния завой, който историята прави от един момент нататък. От друга обаче леко се развали така прехваленият от нас олдскуул фийлинг на **TW**.

Чисто геймплейно Scrin са адски колоритна, корава и *различна* страна в сблъсъка. Определено ще имаш нужда да посвикнеш с тях, тъй като единиците им са... ами странни. Поне на пръв поглед. При ейлъните е от особена важност комбинирането, както на пехота и бойни машини, така и на авиация, че и супер-сили. Не може да не отбележим и крайно натрапчивата прилика на Scrin с Протосите от **Starcraft**. А и как да е другояче – имат си щитове и carrier-и, милите.

CASTRATE... I LOVE THAT WORD

Тъй като Вълчо ще ни се сърди (а ние принципно обичаме животните, особено зъбатите такива), време е да вкараме в употреба любимата му гийк-думичка – "хранене".

Ами така е, няма перфектни игри, а дори и да има – явно добре се крият. Какво не ни хареса в **TW**? За мултиплейъра ще споделят колегите, ние нямахме особено време да го тестваме.

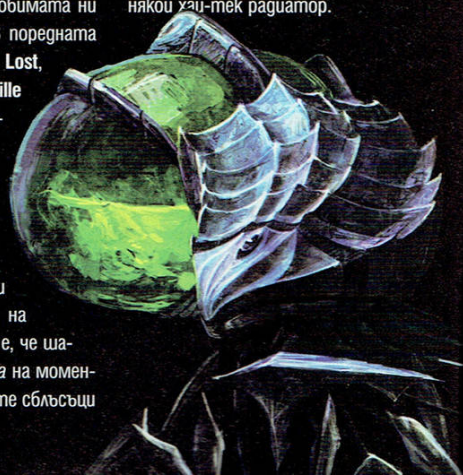
Отбелязваме го, да не би случайно да решиш че сме сингъл-плейър нърдове (като колегата Roland – ноу ъфенс). В геймплейно отношение не ни допадна така типичното за цялата поредица разнообразие от ненужни юнити. Не, че това го няма в около 70% от модерните стратегии, но тук наистина са попрекалили. И докато сме на темата – авиацията за кой ли път е крайно неприложим елемент от арсенала. Е, донякъде изключваме от уравнението Scrin, които наистина се радват на *прекрасно* реализирани (но далеч не и балансирани) въздушни юнити, но те са още зайци, ние предпочитаме да си разглеждаме под тролската лупа старите кучета.

Историята, макар и неподправено великолепна, бива пратена по дяволите от... финала си. За какво става дума ли? Ами за така типичния в днешно време сценарий тип "Абе дай да наблъскаме там някви интриги и мистики, пък ще ги разплитаме в 7-ми сезон". Не ни разбирай погрешно – кътсценките и сюжетът са по-добри от всякога, просто не щем любимата ни поредица да се превърне в поредната сапунка, само защото **Lost**, **Battlestar Galactica** и **Smallville** продават добре (аналогиите *никак* не са случайни).

Техническата част заслужава основно хвалби, но тук е моментът и да я понахраним. Ха така, добър Вълчо, прибери си зъбките. Та проблемът на новата напомпана графика е, че шаренията просто е *прекалена* на моменти. Да, безспорно огромните сблъсъци изглеждат зашеметяващо, но в целия миш-маш от цветове, експлозии и пушеци се губи това за което си плащаме, когато купуваме дадено заглавие – геймплеят.

YOU CAN'T KILL THE MESSIAH!

Нямаме никакво намерение да свършваме с лошо обаче. Не и за тази игра, с която по принцип свършването е хубаво. Защото **TW** е полъх ностал-гия, който няма да забравим скоро. Защото визията ни зарадва, звукът и музиката ни размазаха, а историята беше най-хубавото нещо, случвало се в жанра от **Starcraft** насам. Може да сме пристрастни. Всъщност *сме* пристрастни. Но околните карета ще балансират ентусиазма ни и ще успокоят професионалния дълг (агония е било). Защото Месията е жив, а с него и вярата ни в Доброто Старо, което може и да не е по-добро от Доброто Ново, но носи така желания понякога уют. А както ще ти каже всеки – камината винаги е за предпочитане пред някой хай-тек радиатор.



C & C 3: MULTIPLAYER

ОТ: IKARUS & WOLF

...или как се научихме да спрем да се притесняваме и да обичаме танкче ръша.

Свикнали сме да очакваме определено мултиплейър качество от стратегиите в реално време, които организационният комитет на Световните Кибер Игри избира за състезателни. Все пак дълги години единствените *RTS*-и, които виждахме там бяха **Starcraft** и **Warcraft III**, за чийто качества, много малко хора могат да спорят – а тези които го правят, чисто и просто хейтват.

Именно за това, когато **Command & Conquer 3**, бе обявена като една от игрите за **WCG 2007**, силно се развълнувахме, тъй като това означаваше, че най-накрая ще се насладим на една добре балансирана *нова* стратегия в реално време. Фактът, който за съжаление пропуснахме, е че все пак това е игра на *EA* и макар организационният комитет на **WCG** да не се слави с продажност, все пак софтуерният гигант има своите начини да побутва решенията на подобни организации в една или друга посока.

Не ни разбирайте погрешно, **C&C3** мултиплейъра може да бъде адски приятен. Трите раси са достатъчно разнообразни, не само визуално, но и на геймплейно ниво. Всяка от тях си има силни и слаби страни на всички нива на развитие. Когато се получи игра (за това как може да не се получи – малко по-надолу), мултито наистина сияе и правилната комбинация между силни и слаби наземни единици и въздушен съпорт е задължителна, за да победите врага. Настрояването на маси от една определена единица, които бяха особено популярни в по старите **C&C**-та, за радост не работи добре в късната мултиплейър игра, тъй като се контрира сравнително лесно.

За съжаление нещата не са толкова прости. Може би забелязахте, че споменахме късната игра с положителна интонация. Един от основните проблеми на **C&C 3** е, че под *„късна игра"* разбираме около 6 минути след началото, когато малоумните ръшове с танкчета са свършили. Да, в невероятното си разнообразие, **C&C 3** трябва да бъде започната с две фабрики за превозни средства и бълване на low-tier машинки, независимо с коя раса играете. След като успеете да си отблъснете ръшовете един на друг, вече може да започнете да мислите за тактика и стратегия. Това важи с особена сила при играта на двойки, както бе показано нагледно на **Отбор GW** от видните български професионалисти **Отбор Дърти**. Всякакви експерименти бяха приложени от страна на очевидно по-креативния отбор (за нас иде реч; освен това сме по-красиви и млади), през строене на повечко кулички, текване, въздух, DDOS атаки върху ventrilo сървъра им… за съжаление без особено голям успех. Както е казал поета – "one tankche rush to rule them all".

За доброто ни отношение към мултито не помага и една от най-малоумните геймплейни механики в игра, за всички времена. Когато една от "супер единиците" ти (Avatar за NOD, Tripod Annihilator за Scrin и Juggernaut за GDI) умре, тя оставя "wreck". След това ти или врага ти може да отидете до този wreck с инжинер и да "го вдигнете", като по този начин получавате безплатно същата единица на половин кръв. Като осмислим последните две изречения излиза, че реално не можеш да нападаш базата на врага, освен ако не си сто процента сигурен, че ще победиш. Защото ако загубиш, долната гад получава всичките ти могъщи единици. Ако не си GDI разбира се, защото гръбнака на тяхната армия – Mammoth танковете – не остават wreck.

Все пак мислим, че *EA* ще се стегнат и след още 45 пача (1.45 го чакаме най-късно края на Юли, като се вземе предвид, че няма и месец и вече сме на 1.04) от **C&C** 3 ще стане читава състезателна стратегия. За съжаление обаче в момента тя става само за убиване на малко време. И като казваме малко време, имаме предвид точно това. Една изключително завързана и тежка игра, може да продължи максимум 15 минути. Пък и ръшването с танкчета омръзва доволно бързо...

Шедьовър **9**

По-добра от:

Supreme Commander

По-зле от:

класиките

Визия: 8
Смазващо добра при надупени настройки, но въпреки всичко е прекалено помпозна и шарена за една уважаваща себе си стратегия, където геймплеят трябва да е над визуалната част.

Звук: 10
Всепомитащ! Звукови ефекти, войс актинг и разбира се запазената марка на поредицата – музиката.

Геймплей: 8
Чудесни две-и-половина кампании, разнообразни мисии и динамични сблъсъци. Липсва обаче баланс, а и патфайндингът е като отпреди десетилетие.

Носталгия: 10
Каквото и да си говорим, най-голямата сила на **TW** е в просъляващата носталгия. FMV към-сценките и самата игрална механика ни накараха да се почувстваме с десет години по-млади и с 2.5 промила по-невинни.

om: **SHRAiK**

STALKER

SHADOW OF CHERNOBYL

***Психаделичен, нешлифован диамант!**

Жанр: FPS/RPG/Survival Horror ▶ PC
Производител: *GSC Game World*
Разпространител: *THQ*
Сайт: www.stalker-game.com
Изисквания: CPU 2200+; RAM 512 MB; HDD 10 GB; GPU 128 MB nVIDIA® 5700 / ATI 9600

"Като я гледаш – земя като земя. Слънцето свети над нея както навсякъде по земята и сякаш там нищо не се е променило, сякаш всичко си е като преди 13 години...

Индустриален пейзаж. Само хора няма. Нито живи, нито мъртви...

Асфалтът целият е напукан, пролуките са обрасли с трева, но това е още наша трева, човешка. А виж, на тротоара от лявата страна вече растат черни трони и по тях се вижда как ясно се е очертала Зоната: черният храсталак е отрязан сякаш с нож до самата настилка...

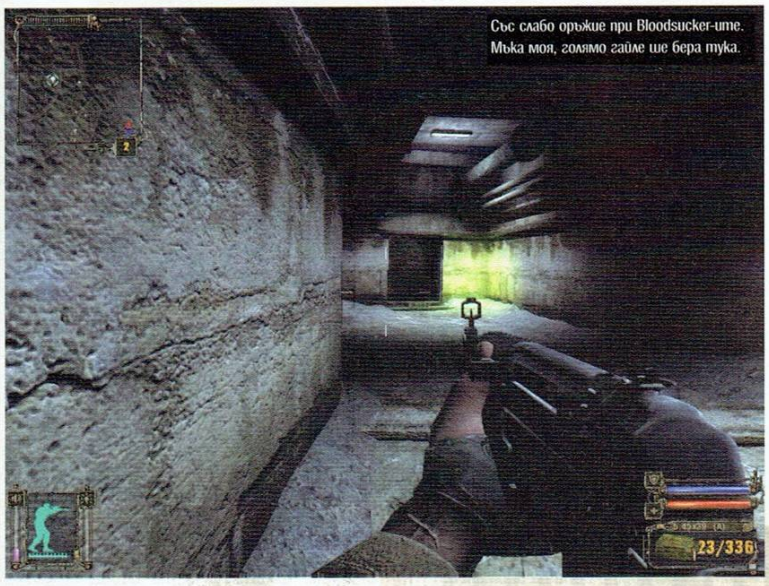
Ето, и гаражът се вижда: дълго, сиво черво, вратата зейнала, а на асфалтовата площадка стоят камиони. Тринайсет години стоят и нищо не им става...

Наистина са като нови. Откакто за последен път бях тук, те според мен са станали по-нови, а наблизо до тях цистерната, горката, съвсем е ръждясала, скоро ще почне да се разпада...

Господ да ти е на помощ ако се пъхнеш между два камиона, те трябва да се заобикалят отдалеч...

Ей това е Зоната, върнеш ли се със стока – все едно чудо е станало, върнеш ли се жив – успял си, получиш ли куршум от патрула – късмет си имал, а всичко останало е съдба..."

Из **Пикник край пътя**



Със слабо оръжие при Bloodsucker-ите. Мъка моя, голямо гайле ще бера тука.

Цялостният облик, усещане и изпълнение на **Stalker** са безкрайно поразлични от практически всеки един екшън, който някога си играл (и ще играеш). Може би защото това не е просто екшън, а крайно амбициозен хибрид, включващ в себе си доста RPG-елементи. Може би поради факта, че на места играта се превръща в убийствен сървайвъл хорър. Наистина е трудно да се прецени. Просто трябва да се види.

Белязаният

Историята в играта е интересна и е взела доста от идеите си директно от **Пикник край пътя** на титаните Стругацки (въпреки това обаче **Stalker** НЕ Е игра по книгата, а напълно отделна вселена). Авторите ни я предават нестандартно. Ще я научаваш от великолепните CG-анимации под формата на отдавна забравени спомени, аудиофайлове, разговори с NPC-та. Твоят пич ще си води и личен дневник – проверявай го редовно.

И така, минали са години от втора голяма авария в Чернобил...

Намират те в един от т.нар. Камиони на смъртта. Нямаш спомени, само странна татуировка на ръката и затова всички почват да те наричат Белязания. Разполагаш със снимка на някакъв сталкер, на която е написано "Убий Стрелок". Тръгваш по следите на тази загадъчна персона, които ще те отведат до самия АЕЦ в Чернобил. За да стигнеш дотам обаче, първо трябва да изключиш няколко огромни псионични устройства, които напълно блокират достъпа до реактора. В противен случай ще полудееш (както много от сталкерите-зомбита, които срещаш по пътя си).

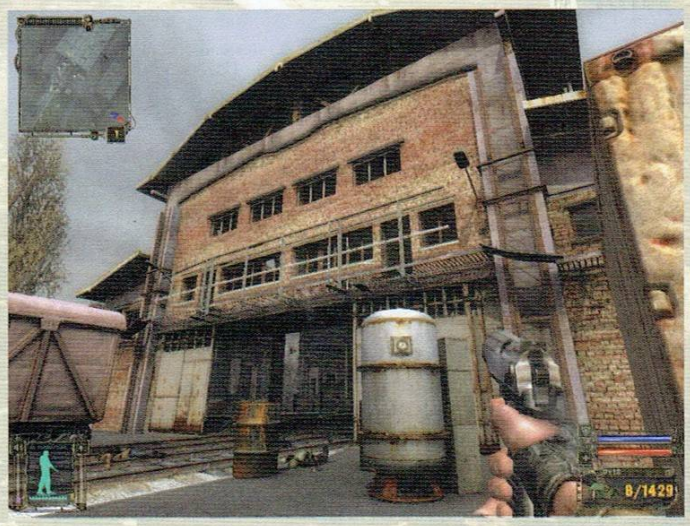
Играта е дълга. Само главният сюжет е 10 часа. Ако ще минаваш поважните странични куестове, прибави още 10. Ако ще се шматкаш и ще изследваш Зоната (с други думи играеш в стил "Гъз път да види"), може да достигнеш и до 30 часа!

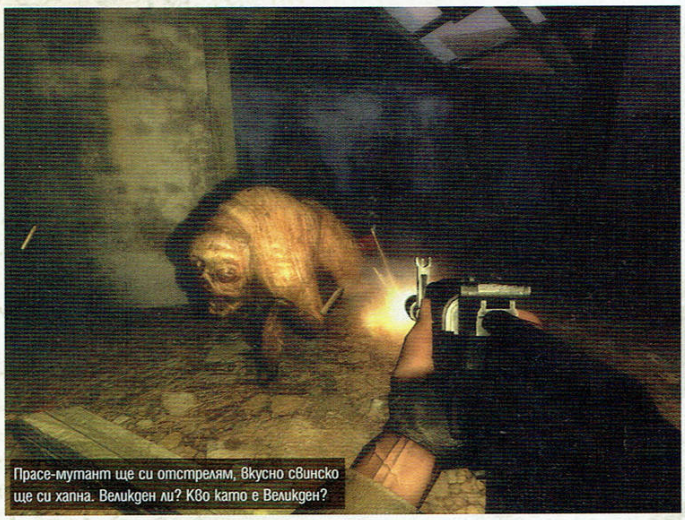
Хибридът

Споменахме вече за равните дози екшън, ужас, RPG и дори адвенчър в играта. RPG-елементите включват основно разговори и търговия с NPC-та, странични куестове и изследване на Зоната за артефакти, с които да покачваш статистиките си по напомнящ за **Deus Ex** начин. Не трупаш опит, не качваш нива, не си ъпгрейдваш екипировката и оръжията. Има различни ъпгрейднати айтъми, но ти просто ги намираш такива и някак те хваща яд, че предишният незнаен собственик на пушката (примерно) е успял да я олекоти или да я направи по-мощна, а не теб подобни възможности са ти отказани. Прибави към RPG-заемките и безкрайния инвентар (но пък можеш да носиш предмети само до 50 кг. и ако ги надвишиш, започваш много бързо да се уморяваш), впечатляващите 8 вида резистанси и нелинейността. Споменахме вече за умората. Оръжията и екипировката ти се чупят с течение на времето, което внася много интересен стратегически момент в играта. Ще огладняваш от време на време (рядко, но си носи винаги храна защото ти пълни и кръвта). В инвентара ще имаш адски много предмети и всички те реално ще взимат участие в геймплея.

От горенаписаното можеш да си извадиш извода, че в **Stalker** е вкарана доста голяма доза реализъм. Няма да сгрешиш. Това донякъде ще подразни (най-)крайните фенове на чистокръвния, стопроцентов екшън, тип **Quake**. Недей да си мислиш обаче, че играта не е надъхваща или пък, че е мудна. В голяма заблуда ще се окажеш. Нека ти опиша как протичат едни мои 10 минути на трудност "veteran"...

Трябва да премина през огромната територия на военна база, за да вляза под земята. Пълно е с места, зад които да се прикрия. Привеждам се, клякам още по-ниско (това те прави по-точен и освен това безшумен) и почти запълзявам. На ръба на фургон спирам, вадя бинокъла и поглеждам набързо. Противниците светват като червени точки по терена и така запомням кой къде е. Поне петнадесетина са. Вадя снайпера и убивам 3-4-5 от тях набързо. Виждат ме и ме засипват с олово от всички страни. Улучват ме, започва да тече кръв. Аптечка, лепенки (иначе здравето продължава да спада), смяна на снайпера с автомат. Бърз спринт, пак се скривам зад нещо. Хвърлям една граната и вадя автомата за открит бой (автоматът може и да е с алтернативен режим гранатомет, така че гранатата става излишна тук). Следва касапница от средно разстояние, в която гледам да правя предимно хедшотове. В особено критичен момент оръжието засича и спира да гърми (колкото повече се изхабява пушкалото, толкова по-често ти се случва, но като цяло е сравнително рядко явление). Светкавично презареждам или превключвам на пистолет, докато успея да се прикрия. Приближавам се още. Сменям на помпа и довършвам всички отблизо. Междувременно, докато съм бягал може да съм попадал в зони със силна радиация, при което ми се е налагало да пия хапчета, или водка, или да сменя някои от артефактите за бой, с такива, противопоставящи се на смъртоносните частици. Същевременно също така трябва МНОГО




Прасе-мутант ще си отстрелям, вкусно свинско ще си хапна. Великден ли? Кво като е Великден?

Пикник край пътя

От: Roland

Пикник край пътя е може би най-емблематичната книга на гениалното дуо Аркадий и Борис Стругацки, инспирирала (ако и неприятно бегло) не само играта, на чието ревю се радваш в момента, но и гениалния философски филм на Тарковски **Сталкер**.
Действието в нея се развива в неопределено близко бъдеще, когато след посещение на нещо, което може би е било извънземен живот, на Земята са останали няколко "Зони". Те представляват постоянно променящ се смъртоносен капан, пълен с необясними "технологии" и тайни. И въпреки че достъпът до тях е забранен, група хора, наричащи себе си Сталкери, рискуват срещу заплащане да проникват в Зоните, за да изнасят ценните извънземни артефакти.
Въпреки потенциалните екшън аналогии, които можеш да си направиш, книгата всъщност е изключително стойностно четиво, изпълнено с психология, философия, размисли за извънземния живот (и дали изобщо ще сме в състояние да го разпознаем като такъв) и т.н. А авторите, дарили ни с невероятната символика на "пикника край пътя" (прочети и ще разбереш) и великия финал "Щастие за всички даром, и нека никой не остане пренебрегнат", се запечатват завинаги в литературата като гении от най-висок ранг.

да внимавам да не попадна в присъстващите навсякъде в Зоната аномалии. По-малките ти нанасят среден демидж, по-силните те убиват на място (и теб, и гадовете обаче...). В зависимост от противниците съм сменял и амуницията за оръжията (има по най-малко 2 вида). Накрая, когато и ако избия всички, влизам в ролята на лешояд и им обирам труповете. Усещането е неописуемо.

Това горе-долу описва екшън частта. А в **Stalker** има и много силно изразен сървайвъл-хорър елемент (особено докато се движиш по главния куест в подземните лаборатории), където начинът ти на игра се различава коренно от гореописания. Тук вече ще се движиш бавно, ще се ослушваш като обезумял за всеки звук, ще пускаш нощен режим (без лимит), фенер (без лимит!!!) и въпреки това редовно ще подскачаш на стола. Някои моменти не са просто страшни – кошмарни са! Хората са умни и коварни противници, но тези, от които наистина ще те побиват тръпки, са мутантите. Фактът, че те всъщност се появяват доста рядко в играта (но за сметка на това са *особено* коравии изроди), допринася за натрупване на напрежението до невероятни висоти. Постепенно ще започнеш да ги очакваш отвсякъде, а в повечето случаи те няма да се появяват. И точно когато се отпуснеш...

Борбата за оцеляване в **Stalker** се подсилва ужасно много и от ясно осезаемото **System Shock**-чувство на вечно недостигащи ресурси. Никога през живота си не съм правил повече хедшоти в една игра. Чувствах се като Джъд Лоу във **Враг пред портите**. Тук се целиш основно в главата, при това не само заради извратеното удоволствие от красивото убийство. Правиш го, за да пестиш муниции и да умъртвяваш по възможно най-бързия начин. Нямаш друг избор, особено на по-висока трудност.

Удоволствието

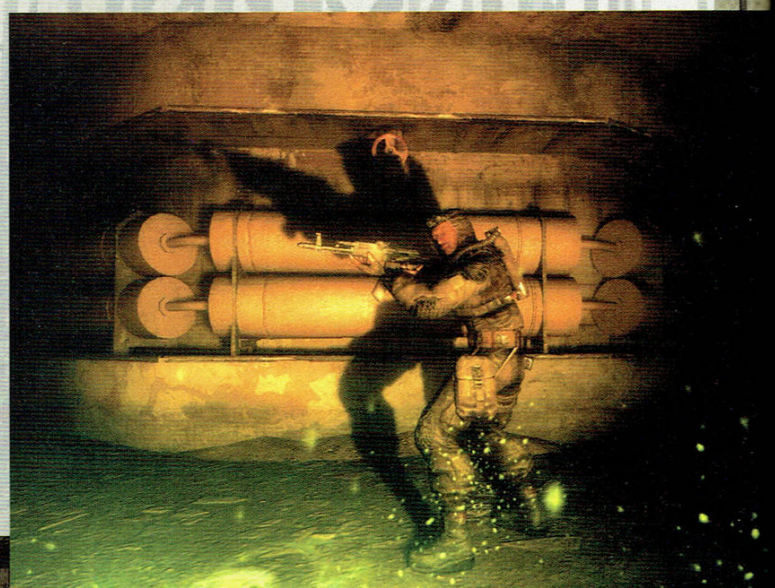
Оръжията като цяло са великолепни. Трагични и изнервящи в началото и мощни и все по-радващи с наближаването на финала. Между другото играта през цялото време не спира да набира скорост. Зареди се с малко търпение и ще видиш, че ще бъдеш възнаграден пребогато. Почти към всеки клас оръжие има поне по 5-6 различни модела – пистолет, помпа, автомат, снайпер, гранатомет. Не стига това, ами *GSC* са успели да придадат на всеки един отделен модел собствено усещане. Например аз съм много добър с един автомат и слаб с втори. Ти пък си звяр с трети и т.н.

Друг много радващ момент в **Stalker** са *нивата*. Цялата Зона е разделена на 10-12 подзони, всяка от които има уникално излъчване и в същото време създава усещането за едно цяло с останалите. Арт-отделът е свършил такова колосално количество добра работа, че в един момент човек си задава въпроса "Дали пък това не са най-добрите нива изобщо?" Освен това те наистина са огромни. Да не говорим, че vision distance-ът тук е сравним единствено с този от **Oblivion**. Има обяснение за гениалните и обширни локации. То се крие във факта, че всъщност поне половината от тях са реално съществуващи местности. Част от мрачната реалност около злощастния Чернобил!

Сетингът е брилянтно странен и същевременно зашеметяващ. Всичко, от пиукането на Гайгеровия ти брояч (предупреждаващ за предстояща опасност), през радиоактивния мъх по дърветата, до извънземния избелващ ефект, поглъщащ монитора ти, когато си в зона с повишена радиация, е до болка изпипано и гениално вплетено в геймплея. Честно, никога не си виждал подобно нещо!

Шедьовърът

Категорично се обединяваме зад идеята, че играта притежава най-добрия *Изкуствен интелект* в жанровете, в които се помещава. Чест им прави на авторите, че са първото студио в света, което успя да спази щедро даваните обещания конкретно по този параграф. Живот. Наистина това са вдъхнали *GSC* на Зоната. Кратко и ясно.



Survival: Chernobyl — **Водещ: SHRAiK**

- Отвори файла User.alx. Той се намира в C:\Documents and Settings\All Users\Documents\STALKER-SHOC. Използвай следния гайд и промени настройките в User.alx, така, както е показано тук: http://morduin.googlepages.com/User.alx.txt. Ще качиш средно 10-15 кадъра!
- Изпълни само основния куест и по-важните второстепенни такива. Малоумните задачи тип "убий тоя, донеси това" са важни единствено в самото начало на играта, когато ти трябват пари и оръжия. Не се занимавай с тях по-нататък!
- Още в самото начало изпълни куеста с документите в Агропром, който ти го дава първия търговец. Там има артефакти за увеличаване на издръжливостта. Без тях S.T.A.L.K.E.R. е М.Ъ.Ч.Е.Н.И.Е.
- Най-великата пушка е немската GP37. Купуваш я от търговеца на Freedom-фракцията в Army Warehouses. Най-мощния снайпер е SVUmk2. Не може да се купи. Ако го намериш, вземи го дори и да нямаш патрони за него. Ако намериш патрони, пази ги. Може да ти спасят живота когато най-малко очакваш. Най-важните артефакти, които винаги трябва да имаш на колана си: Soul, Moonlight.
- www.tweakguides.com/STALKER_1.html - Фундаментален линк за оптимизация и модване на играта. Чети и действай.

Това, което ще прочетеш сега, е личното ми мнение, с което не задължавам никого. **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** е играта с най-силната, най-достоверната и най-зашеметяващата *АТМОСФЕРА*, която някога съм виждал. Дори само заради това тя автоматично става основният ми претендент за най-добра игра на 2007-ма година и влиза в личния ми Топ 10 с най-любими заглавия изобщо.

Stalker е едно уникално и мрачно откровение без аналог в гейминга. Този свят просто е пропит със страх и безпомощност и от него лъха тъга. Това разбира се е търсен и много успешно постигнат ефект. *GSC* са преди всичко украинци и тази игра носи и сериозното им социално послание.

Във всяка една част от Зоната ще намираш остатъци от живота в нея преди бедствието – пустеещите къщи, вехнещите дървета, изоставените сред природата машини, загниващите железопътни станции, полусрутените фабрики, изгорелите болници – всички те и до ден днешен са нелепи паметници на една ужасна трагедия в сърцето на Украйна.

В същото време в тази почти реална обстановка *GSC* са успели да вмъкнат и силна доза фикция, като така са превърнали Зоната в адски вълнуващо място, в което постоянно ще водиш борба за оцеляване.

Конкретно местността Red Forest и куестът с изключването на Brain Scorcher-а мога да определя единствено и само по един начин: Психеделично* преживяване. Подобно нещо не бях изпитвал, откакто бях на концерта на **Electric Universe** в София преди доста години. Имах чувството, че започвам да откачам. Не, нищо няма да ти разказвам, сам ще си го преживееш.

Тази част заслужава да влезе завинаги в историята на видеоигрите като нещо наистина уникално и неповторимо.

Белезите

Сега ще си поговорим за причините, поради които играта не може да получи десятка (защото в противен случай щях да ѝ я дам), че и девятка дори.

Най-големият проблем на **Stalker** е, че е лишен от персонажи и най-вече от Персонаж. NPC-тата и – най-шокиращо – главният герой са адски безлични. Огромен минус. 70% от диалога не е озвучен. Все пак сме 2007-ма година. Въпреки безспорните графични достойнства на X-Ray енджина (по отношение на осветлението например; или рендването на Обемни облаци, което води до умопомрачително красиво небе), на някои места се вижда колко морално остарял е всъщност. Конкретно храстите и тревата изглеждат ужасно, просто две спрайтчета на X. Нивата са огромни и осеяни с растителност, така че това определено скапва цялостното усещане. Икономическата част е безполезна. Няма смисъл да събираш каквото и да било за пари, защото ще си набавяш достатъчно покрай куестовете и с тях ще можеш да си купиш абсолютно всичко, което ти е необходимо. Много хубави неща пък просто не можеш да си ги купиш: ако си ги намериш някъде – хубаво, иначе забрави. Огладняването и яденето като цяло е дразнеща и по-лошото – безсмислена опция. Възможностите за къстомизация на героя ти са жалки, а ни бяха обещавани чудеса по този параграф. Това е и една от причините, поради които почти няма смисъл да преиграваш **Stalker** (но пък да се пробваш на по-висока трудност и да видиш седемте налични финала си е достатъчно мотивиращо). Второстепенните куестове са КРАКА. Можеха да се понапънат и да ни предложат нещо по-вълнуващо. В пуснатата на пазара версия 1.0 има ужасно много малки бъгове (графични, геймплейни; повече от 5 години я правят тази игра, мамка им, и пак е ръшната). Една част от тях вече са оправени, защото се появи първият пач, но той пък скапва старите сейвове. Ай сиктир, бе! Неудобен инвентар, неудобен интерфейс (особено по отношение на картата и куестовете за изпълнение). Добра оптимизация за по-слаби машини при игра на Static Lightning. СЛАБА оптимизация с Object и Full Dynamic Lightning. Хора с много мощни компютри се оплакват от сравнително нисък фреймрейт. Тъпо.

Вкусът

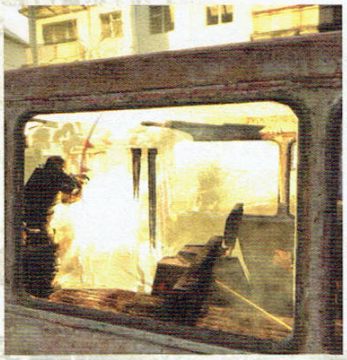
Никой от гореспоменатите проблеми обаче не е толкова съществен, че да ти попречи да се насладиш на играта, дори без пача. За наша радост атмосферата тук е толкова всепоглъщаща, че буквално играе ролята на черна дупка за всички бъгове и недъзи на **Stalker**. Веднъж като се потопиш в нея, ще забравиш за всичко останало.

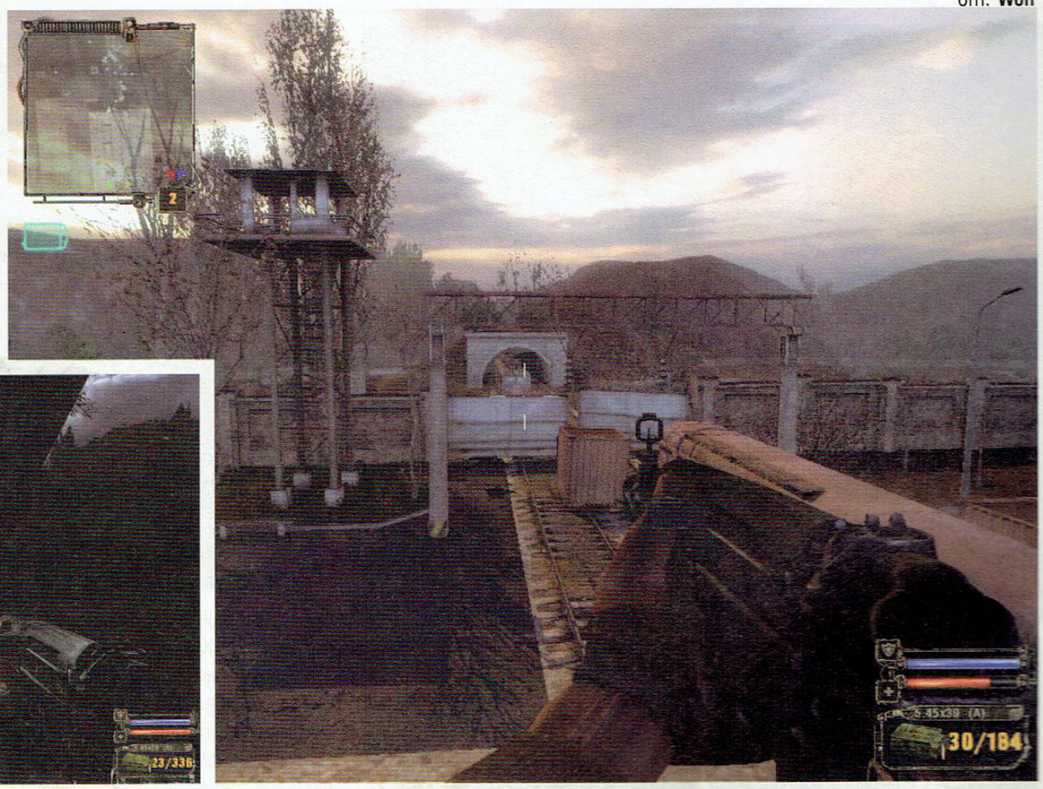
Това е смела игра. Такива вече не се правят. Цяло чудо е, че *GSC* ни поднасят подобен продукт в нашето полирано холивудско време. Това заглавие е направо като противоотрова към целия днешен стереотип за правене на игри. Ако трябва да използвам **Heroes 3**-терминологията, то бих казал, че **Stalker** съвсем не е любимият на всички красив и благороден Архангел. Той е очуканият, могъщ и разярен Бехемот от Украйна, който направо ще те отвее.

Довери ни се.

* Психеделичен – "свързан с или причиняващ крайни промени в съзнанието, като халюцинации, делюзии, усилване на усещанията и сензорните възприятия и др."

от: **Wolf**





Искаше ми се да кажа много хубави неща за **Stalker**. За съжаление колегата ми е отнел тази чест, като така е охвалил играта, че на мен се пада съмнителната чест да оправдая осмицата, която виждате долу вдясно. Не ме разбирайте погрешно – отрочето на *GSC* е чисто и просто смазващо. Невероятната атмосфера, за която **SHRAiK** се опита да ви разкаже, трудно може да се опише с думи, но като гледам той се е постарал и Вълка е доволен. А вълците не е като да са им ниски стандартите, нали? Пък и има някакъв соц гъдел в това да се прикриеш зад някоя зазка и да се опитваш да убиеш войниците, криещи се зад онзи Зил, докато в далечината виждаш разпадащо се блокче, което спокойно може да се намира и в някой от по-старите софийски квартали, като Красно Село или Гео Милев. Пък ако случайно се облъчиш с радиация, нищо не ти пречи да люснеш 3-4 бутилки водка, които доволно да ти замаят главата, но все пак да прекъснат растежа на шестия пръст на левия ти крак. И въпреки всички тези неща, атмосферата не е най-големият плюс на **Stalker**.

Защото, приятели, това е най-олдскуул играта, която ми е попадала от години. Забравете **Command & Conquer**, забравете **Quake 4**... това е истинският олдскуул. От заглавието просто *дъхне* (надявам се да запазя работата си след употребата на тази дума) на златните години на гейминга. На места се чувствах все едно играя нещо, излязло през 1999 година – от леко дървения интерфейс, през аптечките и превръзките, които можеш да блъскаш без *cooldown*, когато си пожелаеш и когато ти потрябват, през сякаш безкрайните нива, по които можеш да се моткаш и да си намираш скрити харабийки... та чак до бъговете и очевидната липса на шлифовка.

И точно тук е разковничето... все пак сме 2007 година. Некст джен конзолите са сред нас (дори и **Playstation 3** успя да домъкне леко дебеличкия си задник до Европа), а привиъс джена в последните 6 години измете пода с леко инфантилния на моменти PC гейминг. И това се случи именно заради игри като **Stalker**, защото докато ААА заглавията на конзолния пазар излизат като малки шлифовани диамантчета, без технически проблеми и спънки, ние, тъжните хора, които сме дали *чука-сипарите*, за да можем да се наслаждаваме на красиви игри, трябва да си спираме сенките от видео опциите, за да можем да гейминг на повече от 5 кадъра. Въпреки че безкрайно се кефя на всеки девелопър, който прави лек поклон към златните години на индустрията, във времето в което живеем, очаквам поне технически дадената игра да е в изправност. Случайните крашове до десктопа и нуждата да чета туик гайдове, определено не са много високо в списъка ми с приоритети, когато седна да играя след уморителен ден на работа. В интерес на истината, въпросният списък е доста кратък – единственото, което може да се намери в него е "да убия малко време, правейки нещо, което обичам и да се забавлявам, докато го правя". Е, удрянето с юмрук по стената, защото играта е решила леко да спече (което прави, когато вкарва нов звук в суап файла – безгрешно е, винаги става) и не ми е хванала натискането на аптечката, заради което съм умрял, а последният сейв е преди половин час... ами не, не е забавно.

След този кратък, но много нужен рант, все пак се чувствам длъжен отново да отбележа, че **Stalker** изобщо не е случайна игра. Че хора като разработчиците от Украйна трябва да се поощряват, защото правят нещо различно. Малко като европейското кино – нискобюджетно, леко шантаво, но все пак доставящо огромни дози удоволствие, за разлика от буламачите, които се опитва да ни пробутва американската машина за пари. И въпреки всичките си технически проблеми, за мен **Stalker** остава PC събитието на месеца, засенчващо всякаквите там високобюджетни **Тиберуумни Войни**, **Зъзнещи Острови** и нови гейм списания.

Отлична **8**

По-добра от:

Deus Ex: Invisible War

По-зле от:

Deus Ex

Визия: 8
Лоши текстури. Великолепно осветление. Феноменални ефекти (всякакви). Колосален view distance.

Звук: 8
Изключително добри звуци (на мутантите, охото, оръжията, взаимодействието между различните повърхности). Неозвучен диалог и липса на музика. Прекрасен ембиълнт фон.

Геймплей: 8
Достатъчно добър и радващ. Леки проблеми, породени от разни бъгове. Пачовете ще успеят да ги изгладят напълно, надяваме се.

ИИ: 10
Най-добрият в жанра! Всеки гад използва в максимална степен предимствата си. Адски подвижни противници. В много редки случаи ИИ-то не сработва и се получават комични ситуации.

fresh

изпрати sms на номер **2260**
мтел, глобул и вивател

обади се от стационарен телефон **0900 40 400**
мтел, глобул и вивател

ти поръчваш fresh nakem

с всяка поръчка – 3 продукта

какво е fresh nakem?
- поръчваш продукт и го изтегляш
- като бонус можеш да изтеглиш два безплатни продукта

top chart hits

супер хитове	моно	поли	true covers
yarabi - yarabi НОВО	536614	536615	536616
beyonce & shakira - beautiful liar НОВО	536617	536618	536619
vessy - flash in the night НОВО	536620	536621	536622
светла иванова - c'est la vie оригинал	536623	536624	536625
nelly furtado& j.timberlake-give it to me	536626	536627	536628
sharam - party all the time хит	536629	536630	536631
румънеца и енчев - столична оригинал	536632	536633	536634
mario vazques - gallery	536635	536636	
jennifer lopez - que hiciste	536637	536638	
играта - докоза оригинал	536639	536640	536641
grupata - back in your heart оригинал	536642	536643	536644
fergie - glamorous хит	536645	536646	536647
cassie - long way to go оригинал	536648	536649	536650
p.diddy ft. keyshia cole - last night	536651	536652	
el chombo - chacarron хит	536653	536654	536655
justin timberlake - what goes around	536656	536657	536658
gwen stefani - the sweet escape	536659	536660	536661
robbie williams - she's madonna	536662	536663	
massari - real love хит	536664	536665	536666
nelly furtado - say it right хит	536667	536668	536669
goga - gacice НОВО	536670	536671	536672
райна - цип на устата оригинал	536673	536674	536675
нелина - нека ти разкаже оригинал	536676	536677	536678
преслава - още ти пука оригинал	536679	536680	536681
борис дали - лъжеш оригинал	536682	536683	536684
анелия - щом си до мен оригинал	536685	536686	536687

top java предложения

ИЗГУБЕНИ

влез в ролята на джак след разбиването на полет 815, разучи острова, научи се да ловуваш и стани свидетел на необясними явления... с една дума оцелей!

хит

536718 gameloft

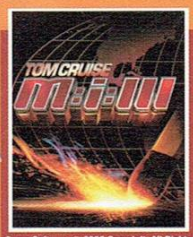
© 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries. Under license by © Touchstone Television. All Rights Reserved.

Paris Hilton

наслади се на еротичната фотосесия на единствената и неповторима парис хилтън! страхотно слайдшоу за твоя мобилен телефон!

536719

TOM CRUISE Mission: Impossible III



мисията започва включи се в приключението ти си итън хънт - единственият агент, за който невъзможни мисии няма.

536720 gameloft

Game Software © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

НОВО

имаш само 24 часа!

втората част на официалната игра по хитовия сериал "24" най-сетне и на твоя мобилен телефон! елитният отдел за борба с тероризма има сериозен проблем. готов ли си да защитиш твоите агенти? дали 24 часа ще бъдат достатъчни

536721

TM and © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Published by Fujitsu. TM and trading name of Digital Bridges Ltd. Developed by Big Blue Bubble Inc.

филмова мания

movies	моно	поли	true covers
тв сериал - двама мъже и половина	536688	536689	536690
филм - harry potter хит	536691	536692	536693
филм - james bond	536694	536695	536696
тв сериал - малкълм хит	536697	536698	536699
филм - бързи и яростни хит	536700	536701	536702
филм - kill bill	536703	536704	536705
тв сериал - orange county	536706	536707	536708
филм - междузвездни войни хит	536709	536710	536711
филм - mission impossible	536712	536713	536714
тв сериал - pink panther хит	536715	536716	536717

приключенски и забавни игри

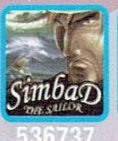
536732 страховито клане

536733 принца на персия

536734 приключенията на кинг конг

536735 зомбитата са навсякъде около теб

536736 мистериозната пирамида



536737 симбат мореплавателя

536738 стани герой от култовият филм Desperado

536739 спаси се от извънземните

536740 приключение в джунглата

536741 смърт и ужас на петък 13

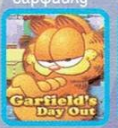
536742 стани велик магьосник

536743 ти си супер пилот

536744 разгадай мистерията

536745 открий атлантида

536746 супер пъзели в джунглата



536747 забавният гарфийлд

536748 преодолей препятствията

536749 избягай и се скрий от птиците

536750 участвай в невероятни каскади

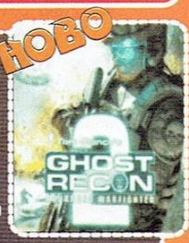
536751 стреляй по балончетата

536752 изяж всички рибки

536753 намери съкровището

536754 археологът рубърт е готов за нови приключения. този път екзотична африка е готова да разкрие своите тайни и мистерии. реши пъзелите и разбери какво се крие зад всеки един от тях!

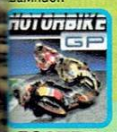
НОВО



годината е 2014-та. американската граница е заплашена от въстанници. ти си капитан мичъл, командир на най-елитната специална войскова единица на американската армия. разполагаш със 72 часа за да спреш подготвяната атака

536722

спортни и логически игри



536755 стани световен шампион

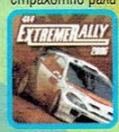
536756 най-яката стратегия

536757 покажи желязна логика и разум

536758 най-яките състезания

536759 най-сбежото судоку

536760 баскетболни битки



536761 страхотно рали

536762 маниашки шах

536763 страхотна табла

536764 улучи повече топчета

536765 класически solitaire

536766 рискувай в казиното

536767 супер кеч

536768 високоскоростен racing

536769 среднощен боулинг

536770 супер футбол

еротични игри и приложения

536723 възбуждащи и страстни блондинки

536724 секси отегчените съпруги

536725 ти си еротичен продуцент

536726 най-горещия билярд

536727 разкрий сексапилните блондинки

536728 задоволи партньорка си

536729 поиграй с вероника

536730 еротичен pinball

536731 играй на стрийп покер

как да поръчам?

пример за поръчка:

71179N (Options Clear) 2260 (Phone number Send)

индекс на gsm се поставя само, ако поръчваш черно бяло лого, sms картинка и моно мелодия

индекси на марки GSM -и

N	Nokia	E	Sony Ericsson
SI	Siemens	A	Alcatel
SA	Samsung	M	Motorola

ръгата и съдържанието се предоставят от М Телеком ООД. За информация и при проблеми, изпрати e-mail на info@fresh.bg като укажеш номера на мобилния ти телефон. За да получиш поръчаните продукти обикновено е необходимо да имаш активиран WAP и съответни настройки от мобилния ти оператор, иначе е възможно продукта да не може да бъде доставен. За да провериш дали можеш да получиш даден продукт на твоя GSM преди да поръчаш, зареди wap.fresh.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта от рекламата. Всеки поръчал мелодия получава безплатен TOP продукт абонамент и ще бъде информиран три ти за най-актуалните ни продукти. Абонаментът се активира чрез потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS със съдържание STOP и името на абонамента на номер 2250. За изпълняването на поръчката и получаването на абонамента са необходими 2 SMS-а. Изпращането на 1 SMS номера 2260 и 2225 струва 2,40 лева, изпращането на 1 SMS на номер 2250 струва 0,60 лева. Поръчване на продукт чрез обаждането от стационарен телефон на номер 0900 40 400 струва 1,80 лева на минута и не активира TOP продукт абонамент. Разходите за пренос на данни чрез WAP или GPRS са за сметка на клиента е заплащат директно на мобилния оператор. Пълните Общи Условия за ползване на услугата могат да се намерят на http://www.fresh.bg/agr а поддържаните модели телефони на http://www.fresh.bg/gsms.

TQ: IMMORTAL THRONE vol.2

▶ PC

от: **SHRAiK**

Жанр: **TPS** Производител: **Irone Lore** Разпространител: **THQ**
Изисквания: **CPU: 2 GHz, RAM: 1 GB, GPU: DirectX 9.0c 128MB, HDD: 5 GB** Сайт: **www.titanquestgame.com**

Завръщане в зелено-синьо-лилавата лагуна

Сърдечни поздрави за втори път от легендарния, мрачен и умерено виолентен свят на най-добрия експанжън в жанра за последните няколко години – **Immortal Throne**. Като казах "мрачен", та се сетих: Абе тоя Джордж Лукас пусти да опустее. Откак направи **Империята отвръща на удара**, обърна всичко надолу с главата, мамицата му брадата. Имам чувството, че всяко продължение на каквото и да е след културата втора (пета) част на **Star Wars** трябва задължително да е по-навъсено и зловещо, за да бъде възприето насериозно. Спомни си първия приказен и светъл **Принц** и тъмното, кърваво продължение например (*е, не е винаги така; в двойката Крейтъс, примерно е като гологлава Майка Тереза, слънчицето ни то – бел. Snake*).

Както и да е де, **Immortal Throne** е толкова истерично-забавен, че изобщо не бива да ти пука какви точно попари са дробили разни белобради дебелаци с тройна гуша, преди някакви си 30 години.

Така че стига лирични забежки. След като миналия брой разгледахме сингъла на това великолепно продължение, ти обещахме втора статия, посветена на играта в мрежа. Ето я и нея.

Multiplay

Сега ще перифразирам една известна поговорка: "Не съм сигурен как да дефинирам понятието *"добър геймплей"*, обаче винаги го познавам, щом *го* видя." Ето това най-точно описва мрежовата игра в **Titan Quest: Immortal Throne**. Нищо в това продължение не е революционно или невиждано/нечувано, но от друга страна всички онези малки нещица, които го съставят, прекрасните нововъведения, тънките промени, фините, дребни (но за сметка на това многобройни) авторски намеси, означават, че *Iron Lore* изключително добре знаят точно какво искат да направят и... го правят.

По отношение на мултито най-голямата новост е изцяло преработеният интерфейс, с който много по-лесно и бързо ще намираш най-подходящите за твоя персонаж мрежови мелета. Вече е въведен режим на разширено търсене (Advanced Search), с помощта на който можеш да определяш игри с под какъв ping да търсиш, с колко играчи в тях и на какъв език да бъде сървърът. В търсачката можеш да зададеш също така и новите опции за PvP (Всеки срещу всеки) и AutoParty. Новият интерфейс идва и с 6 прозореца, на които спокойно можеш да разгледаш героите (клас, ниво, екипировка) на сървъра, към който ще се присъединиш. Много полезно, крайно време беше!

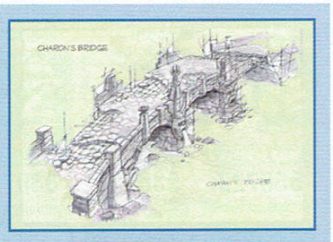
Сега неприятните новини. 15-те часа игра в експанжъна не предоставят много новости по отношение на геймплея в мрежовата игра. Трябва да отбележа, че "несигурността" остава проблем. Под несигурност разбирай, че няма онлайн сървъри на *Iron Lore*, които да са чисти от всякакви чийтъри (за разлика от брутално-поддържания BattleNet на *Blizzard* например). Така никога не знаеш дали някой няма да те изменти, или пък няма да попаднеш на сървър с хакнати предмети, които развалят цялостния кеф от играта. Ако искаш да си 100% сигурен, че мрежовата ти сесия ще протече безпроблемно и приятно, просто трябва да играеш с приятели. Последната неприятна новина е, че PvP все още не е официално поддържана опция (тоест може да се пробва единствено на Qustom quest).

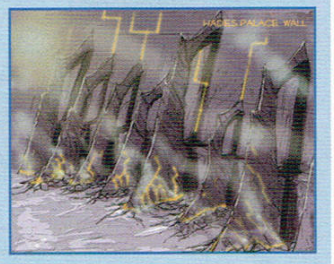
Workshop се развихря...

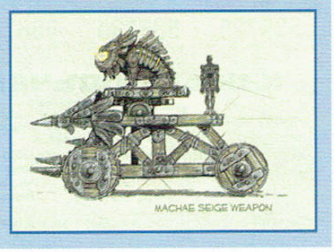
Нека ти разкажа две думи за часовете в мрежа, които прекарахме заедно с любимите ми колеги Корала, Дууми и Снейка. От тях стана ясно, че мултито е станало още по-забавно от онова, което помним. Всеки от нас се пусна с новото мастъри, като изборът му на второ такова беше различен, за да тестваме най-много комбинации.

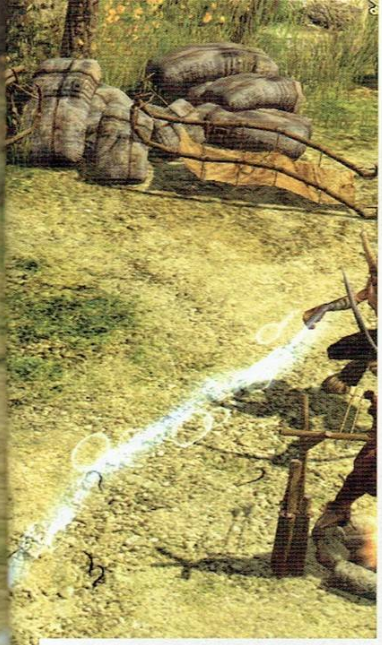
И така, **Immortal Throne** продължава с печелившата комбинация от надъхваща сеч, приятни стратегически кооперативни моменти в битките и разбира се... алъш-вериш. Специално за Снейка трябва да направят ново мастъри с икономическа насоченост – Търговец. Дай му да обира плячката като някой лешояд и да трупа богатство от нея. Меркантилна гад, ей (*ми много удобно ми лепва алта на пръстченцето – бел. Snake*)! Коралски пък е някакво **Titan Quest**-камикадзе – юруш на марулите и изобщо не поглежда кой къде ходи, какво пада по земята (даже на собствените си гробове не обръща внимание; а те трябва да се събират, защото така си връщаш част от опита, който си загубил, като си умрял) и никога не се движи с отбора. Много невъзпитано,

Koralsky и dooty се гледат от упор над труповете в очакване на това кой първи ще натисне alt-а.









Fantastic Four в действие - Бакалов, Дишков, Коралски и Шрайк бързат да се доберат до домовете си, в които ги очакват красивите им спартански половинки... а главният го чакат две дори.

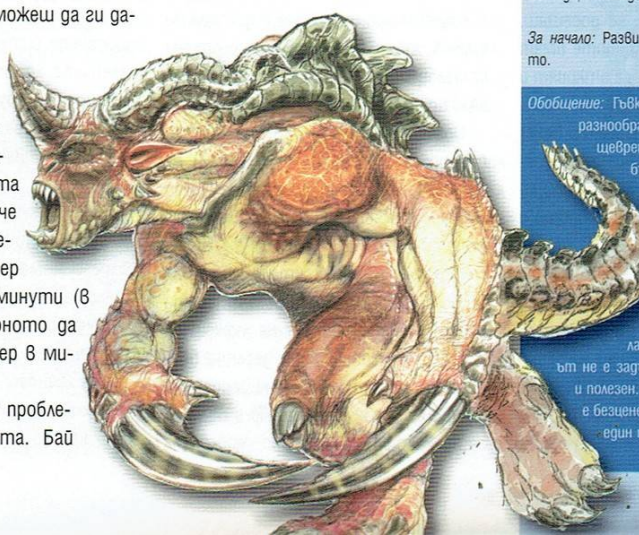
Ивайло! Дууми отново е най-спокоен, пресметлив и тактически добре построен. Винаги отзад с жезъла и бълва Ад за противника, като пуска и всевъзможни бъфове за останалите. Хвала на такъви играчи!

Освен че сме колоритни пичове, което си ни беше ясно, по време на ЛАН сесията ни се изясниха и някои други важни неща. Например това, че скроловете в играта, освен че са много по-полезни в мулти, също така са и коренно различни за всяка от трите трудности. Не ни стана ясно обаче защо до Делфи не падна нито една от новите Тайнствени формули за артефактите. Епичните предмети също се мяркаха доста рядко, напук на обещанията за подобрен шанс за дроп на ценните айтъми. Още по-голямата идиотия е, че като преигравах същите нива на сингъл, се скъсаха да падат и формули, и редки предмети. Върви, че разбери. Надяваме се да е някакво изолирано явление, тъй-като с напредване на играта нещата си дойдоха на мястото.

Така или иначе артефактите в мулти се събират много по-забавно, тъй като всеки гледа да измуфти от другия я някой чарм, я реликва, я нещо друго. Продължението оправя и един стар проблем – имаш много пари (а ако си Снейка – УЖАСНО МНОГО пари), ама няма к'во да ги правиш. Е, тук вече можеш да ги даваш за скролове, за артефакти, за правене или разваляне на допълнително "облагородени" предмети при новите NPC-та – Енчантърите. Така че вече можеш да се превърнеш от милионер в просяк за броени минути (в случая на Снейка горното да се чете "от милиардер в милионер").

Имахме и немалки проблеми със стабилността. Бай Бакал бе люто изхвърлен в десктопа на 2-3 пъти (като всеки път напускаше бойното поле с цветиста псувня и се възползваше от момента, за да каже "наздраве"), Дууми – също. Бойният ни другар и ветеран от ЛАН-партита ни Никола "marsbeta" Топалов пък постави своеобразен рекорд с близо двадесетте си опита да се задържи в играта за повече от пет минути. Упорито беше момчето, ама бъговете бяха по-упорити. В този ред на мисли – сингълът на **Immortal Throne** може и да е стабилизиран спрямо оригинала, но мултито има още бая пачове да яде.

Но въпреки тези проблеми си изкарахме страхотно. Подобно на българския си предшественик, **Immortal Throne** е фън на буци. **8/10**



Сън или реалност

"Когато сънуваш, няма правила. Хората могат да летят. Всичко може да се случи.:
Astral Projection

Новото Dream-мастъри е най-яката специализация от всички в играта. Великолепно замислено и изпълнено, с него е изключително приятно и динамично да се играе. Еднакво добро за фенове на близкия и далечния бой, както и за тези, които предпочитат да си имат някоя гадина до тях за помощник. Страхотно разнообразен, ефективен и радващ с визия стил. Добре е обаче да се отбележи, че това е подчертано бойна система. В този ред на мисли ни се струва, че е добра идея да се комбинира с някоя защитна такава за максимален баланс и ефективност. Ето един много сполучлив примерен герой, който тествахме:

TEMPLAR

Първо мастъри: *Dream*
Второ мастъри: *Defence*

Идея на класа: Максимално балансиран персонаж, идеален както за близък бой така и за наказване от разстояние, със стаф (особено когато е подпомаган от Nightmare). Изключително полезен и при мелета с много противници наведнъж.

Основни умения от Dream дървото:

- Phantom Strike + Dream Stealer
- Distort Reality + Temporal Rift (най-силното умение, истински DreAmageddon)
- Едно от трите различни състояния на транс, за предпочитане Trance of Wrath
- Lucid Dream + Premonition

Недей да хабиш точки за Sands of Sleep и Distortion Field. Distortion Wave става за началото, но после прехвърли точките върху Distort Reality + Temporal Rift.

Основни умения от Defence дървото:

- Adrenaline + Defensive Reaction
- Battle Awareness + Focus + Iron Will
- Shield Charge + Disruption
- Colossus Form

Атрибути, подходящи за класа:

От всичко по малко, но най-вече сила и интелект (в тази последователност). Все пак е добре да качиш и Dexterity-то до 200, ако ще играеш с меч.

Какво да търсиш в предметите: Electrical Burn Damage; Recharge!

За начало: Развивай основно Dream-мастъри-то.

Обобщение: Гъвкав, балансиран, интересен и разнообразен персонаж. Мощен и същевременно добре защитен. Хубави бъфове, с които ставаш ценен помощник във всяка мрежова свада. На по-високите нива на трудност трябва вече да се обърне сериозно внимание и на Defence мастъри-то и особено на уменията, предлагащи резистанси. Nightmare-ът не е задължителен, но пък е приятен и полезен. Освен това имай предвид, че е безценен, ако ще играеш с повече от един помощник (pet).

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

▶ PC
▶ PS3
▶ X360

от: **doomy**

Жанр: **тактически шуутър** Производител: **Red Storm Entertainment** Разпространител: **Ubisoft**
Сайт: **www.ghostrecon.uk.ubi.com/graw2**

The ghosts are back in town

В градски условия Призраците се чувстват като у дома си.

Подобно на hack'n'slash ренесанса, за който споменах в превюто за **Loki** в този брой, тактическите шуутъри също изживяват втора младост през последните години. И то не само заради присъствието на все повече заглавия в жанра, ами и поради простия факт, че се появяват все повече *качествени* тактически екшъни. **GRAW2** е поредният такъв.

Humanos mexicanos

Годината е 2014. Напрежението между Мексико и САЩ продължава да ескалира в геометрична прогресия, достигайки своята най-висока точка, когато група бунтовници съумяват да докопат ядрено оръжие. Тогава вече е време да се намеси екипът от "Призраци", предвождан от харизматичния им лидер – капитан Скот Мичел, чиято роля, както може би се досещаш, е поверена на теб. Призраците имат на разположение 72 часа да открият и неутрализират заплахата.

Толкова за историята. Както винаги тя е просто сетинг, наличен единствено с цел да ти каже кои са добрите, кои са лошите и защо добрите и лошите се стрелят взаимно.

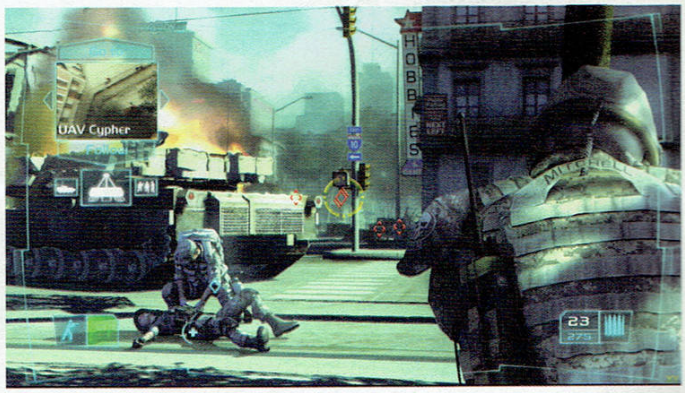
Кинематографичният начин за пресъздаване на соло кампанията е доста по-силно осезаем спрямо първата част, където наченки на нещо подобно бяха на лице, но мисиите бяха твърде стандартни и скучни. Тук, освен простото придвижване от точка А до точка Б с прочистване на всичко, що е маркирано с червено в промеждутъка, ще ти се наложи да вършиш доста по-разнообразни дейности, изискващи не само точен мерник и бързи реакции, ами и добри лидерски умения.

Cross-com 2.0

Безспорно чарът на първия **GRAW** бе в наличието на хай-тех джаджите, с които сте екипирани ти и отрядът ти, както и приятните хрумвания като Drone-а, сканиращ територията пред призраците, търсещ вражеските позиции и маркиращ ги на HUD-а ти. Е, тук нещата вече наистина стават *advanced* в това отношение.

На първо място – арсеналът е набъбнал до доста внушителни цифри. Трябва задължително да опиташ MR-C LW карабината, която е оборудвана с видеокамера, свързана с дисплея на шлема ти, и позволяваща прецизна стрелба от прикритие, без да се показваш.

Оставяйки настрана оръжията, поддържащите машини в **GRAW2** са на Мечо Пуховия принцип – колкото повече, толкова повече. Освен споменатия вече разузнавателен Drone, контролът, върху който е преминал в твои ръце посредством втората версия на Cross-com-а, ще можеш да ползваш услугите на още десетки бойни и поддържащи превозни средства. Такова се явява Mule-то. То е идеално за прикритие, разузнаване, отвличане на вниманието, а на всичкото отгоре носи в багажния си отсек богат набор от оръжия, муниции и аптечки за теб и екипа ти. А като чист firepower в отделни мисии ще можеш да направляваш танкове, хеликоптери и да викаш дори масивни airstrike-ове. Красота!



One captain to rule them all

Малко и за тактическата част на играта. Прогресът определено е видим! Първият **GRAW** можеше да се прегази почти еднолично, с по единдва лоудинга на мисия, колкото да запомниш вражеските позиции в конкретната ситуация. Тук обаче, в моментите, когато се оказва, че си без верните си дружки и нямаш наличен огневи или разузнавателен съпорт, ще се чувстваш по-малък и нищожен от хлебарка, попаднала в сърцето на трета световна война. Може да звучи смешно, но си толкова беззащитен в тези моменти, че ще се молиш да преминават по-бързо.

Контролът над екипа е страшно интуитивен и напомня на познатия ни от **Rainbow Six:Vegas**. С един клик изпращаш отряда си някъде по терена, като другарите ти винаги ще се стараят да бъдат добре прикрити, с втори клик ги викаш да се прегрупират при теб, а с трети сменяш поведението им – агресивно или разузнавателно. Толкова просто, че дори малкият контролер на бокса ще ти се стори като огромен команден пулт, като видиш за колко различни дейности можеш да го използваш.

Сформираш си екип преди всяка помащабна операция, като изборът ти е доста ограничен откъм персонажи, но пък така по-лесно привикваш с тях. Налични са снайперист, медик, картечар, сапьор и бойци, въоръжени със стандартните автоматични пушкала. Общо взето, каквато и комбинация да избереш, няма да сбъркаш, но има мисии, в които определено можеш да си спестиш малко нерви и преигравания, ако направиш една-две фини корекции спрямо интела, който получаваш преди навлизането в нова зона.

На ниво управление нещата също са на изключително високо ниво. Прицелването, смяната на оръжия, системата за прикриване и контролът над отряда и съпорта са реализирани толкова приятно, че чак ще гледаш с недоумение пада, който буквално се слива с ръката ти, след като започнат динамичните сблъсъци.

Welcome to the future

Няма спор – визуалната реализация на **GRAW2** е един от най-силните ѝ козове. А и няма как да е другояче – играта наистина притежава смазваща графика, която буквално отвинтва глави. Зоните са изключително разнообразни – ще се сражаваш както насред типичната за призраците градска територия, така и в открити местности.

Един от визуалните елементи на **GRAW2** обаче заслужава отделно споменаване. Цикъла ден/нощ. Никога не сме вярвали, че подобна привидно дребна подробност може да ни впечатли до такава степен, но е факт. Смяната на времето, както и атмосферните условия, са реализирани наистина прекрасно, а имат и своето отражение върху геймплея.

Фотореализмът на играта е на много високо ниво. Моделите са красиви, физиката и моушън кепчъринГът – реалистични, а експлозиите и останалите ефекти са радост за окото. С HUD-а се борави лесно, при все разнообразието от функции, налични в новия Cross-com 2.0.

Да споменем и музиката – елемент, на който рядко обръщаме внимание в подобен род игри, защото докато ти пълнят гъза с олово, музикалният съпровод наистина може да ти влезе под кожата. Е, тук нещата се получиха. Саундтракът е надъхващ, разнообразен и епичен, като винаги се мени заедно с действието, помагайки на емоциите да ескалират в точно подготвения за целта момент.

Don't die on me, soldier!

И все пак, какво пречи на заглавието да бъдеултимативният тактически шуутър, при все хвалбите, излели се до тук? На първо място – соло кампанията е умерено кратичка. Е, определено имаш стимул да я преиграваш, дори на по-висока трудност, защото въпреки праволинейността и скриптираността ѝ, ситуациите са достатъчно надъхващи, за да искаш да ги видиш отново и отново.

Изкуственият интелект също има своите добри и лоши страни. Да вземем за пример съекипниците ти. Призраците се държат адекватно, дори когато не отделяш време постоянно да сменяш позициите и целите им. Великолепно е реализиран начинът, по който използват околната среда. Например – веднъж се прикриха зад автомобил и усещайки, че е под тежък обстрел рискуваха да бъдат уцелени само и само да сменят позицията си. Секунди след като се отдръпнаха от колата, тя се взриви, а те останаха непокътнати. На другия полюс обаче са враговете, които се водят по ужасно скриптирани алгоритми. Винаги знаеш какво ще предприемат, след като веднъж застанат зад прикритието си, и се изисква само малко търпение, за да ги свалиш. А и обикновено разчитат повече на бройката си, отколкото на разни тактически гениалности. Ама така е – американците са хитрите хай-тех лисици, а мексиканците само пият текила, серат в храстите и стрелят с евтини китайски автомати. Свикнали сме вече.

We need the Ghosts, Mitchel!

За наше огромно съжаление не успяхме да тестваме мултиплейъра, който е спряган за едно от най-силните мрежови изживявания, появявали се в последно време. Със сигурност ще му обърнем внимание в някой от следващите броеве.

Иначе се надяваме да си доловил защо ти препоръчваме толкова силно **GRAW2**. Ако не си – повтаряме бавничко: Изключително красива игра с динамична и филмова соло-кампания, удобно управление, разнообразна откъм местности, оръжия и съпорт единици. Игра, в която тактиката и чистият екшън се преплитат в един рядко завладяващ танц от музика, визия, а защо не и емоция? Ние сме на мнение, че това е поредното задължително заглавие за новата майкрософтска конзола. Ако нямаш налична такава, след 2-3 месеца се очаква и PC порт. Но при всички случаи, ако си падаш по тактически екшъни или ти се е доиграл един модерен **Delta Force**, то **GRAW2** трябва задължително да присъства в списъка ти с необходими продукти за едно добро игрално прекарване.

BURNOUT DOMINATOR

PS2
PSP

от: **MrAK**

Жанр: **рейсинг** Производител: **Criterion Games** Разпространител: **Electronic Arts**
Сайт: **www.ea.com/burnout/dominator**

Заради такива изпълнения не ми връщат книжката вече трета година.

Пред нас са блеснали житата... ъъъъ асфалта."

Краят на пътя

Доживяхме и последния **Burnout** за current-gen конзоли – **Burnout Dominator**. Петата поред игра от популярната поредица има за цел да остави трайни впечатления от серията и да я пренесе с финес на нексt-джен конзолите. Където задаващият се **Burnout 5** най-вероятно няма да се отличава особено от настоящия "Владетел", но това си е нашият дежурен скептицизъм, така че можеш и да го игнорираш.

Така или иначе с **Dominator** *Criterion Games* и *Electronic Arts* правят реверанс към началото на поредицата. След радващия се на колебливи отзиви, но според нас изключително сполучлив **Burnout Revenge**, тук вече няма да срещнете никое от деструктивните за околния трафик състезания, така забавни при "Отмъщението". За сметка на това се връщат някои стари режими, плюс един изцяло нов.

В **Burnout Dominator** отново имате възможност да се състезавате из различните измислени локации с няколко класа автомобили, в съответни шампионати. Като започнем от Classic Series, минем през Legendary и Tuned и стигнем до Dominator Series, всичко в тази игра се свежда до бързина на реакциите, прецизен контрол и... *Burnout*. Не очаквайте, разбира се, да видите реални и лицензирани коли, такива никога не е имало в серията. За сметка на това отново ще се радвате на екзотичните имена като Classic Drifter или American Muscle. Основните класове автомобили се различават помежду си най-вече с визия и скорост и по-малко с поведение на пътя. За сметка на това разликите между колите от един и същи клас са още по-малко. Така че спокойно – научиш ли се да караш с една, после ще се справяш сравнително добре с всичките. Както казахме в началото на статията, за да си добър в **Dominator**-а, са ти необходими основно рефлекси.

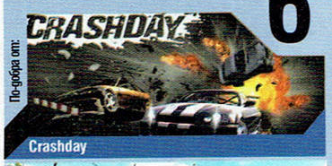
Режимите, които изискват въпросните рефлекси, са познати от по-старите серии на **Burnout**. В Race ще трябва да завършиш първи, в Takedown Challenge ще трябва да направиш определено количество takedown-и (да изхвърлиш противниците си от пътя или да ги размажеш в стена/стълб/насрещен трафик), останалите състезания са все подобни предизвикателства, като например drift, където трябва да направиш определено разстояние дрифтинг или near miss, което говори само за себе си. Свежата разлика и новостта в настоящия **Burnout** е Maniac режимът. В него трябва да караш по възможно най-неразумен начин, с много близки избягвания на трафик, дрифт и бърнаути, за да натрупаш точки. Ето, дойде моментът да обясним какво е Burnout за незапознатите. За всяка "лудост" на пътя трупаш някакво количество бууст. Когато скалата, показваща колко си насъбрал, се напълни, с един бутон активираш нитрото и се изстрелваш като тапа от задник. Е, Burnout е моментът, когато изпразниш цялото нитро наведнъж. Тъй като за рискови маневри, докато си в нитро режим, получаваш допълнителен бууст, можеш да правиш комбота, като свържеш няколко бърнаута един след друг. По принцип колкото повече държиш пръста на бутона с нитрото, толкова по-голям шанс за добро класиране имаш. Но за да те разочаровам, трябва да ти кажа, че това никак не е лесно. Тук на помощ трябва да ти дойде неедно-кратно споменаваният рефлекс. Който ти е необходим основно заради лошото решение с графиката.

Технически играта не е ужасна, но фактът, че визията е "бляскава", е неин твърде очеизваден минус. Почти винаги забелязваш приближаващите се насреща стопове хилядна от секундата преди да се размажеш в тях, защото се сливат с околния пейзаж. Много пъти се случи да объркаме противниците си с невинно движещи се коли по пътя, просто защото емблемата, показваща кой е "лош", заради ъгъла на видимост се пада над колата на някой от "добрите". На всичкото отгоре самата графика не е по-добра от тази на **Revenge**-а. Звукът от друга страна също не е нищо особено, като единствено благи думи могат да се кажат отново за саундтрака, в който присъстват **Jane's Addiction**, **Alice In Chains**, **Filter**, **LCD Soundsystem** и доста други интересни банди.

В крайна сметка след **Dominator** май се радваме, че **Burnout** свършва в този си вид. И тайно се надяваме, че занапред ще виждаме нещо по-качествено от *Criterion Games*. Както бяхме свикнали доскоро.

Добра **6**

По-добра от:

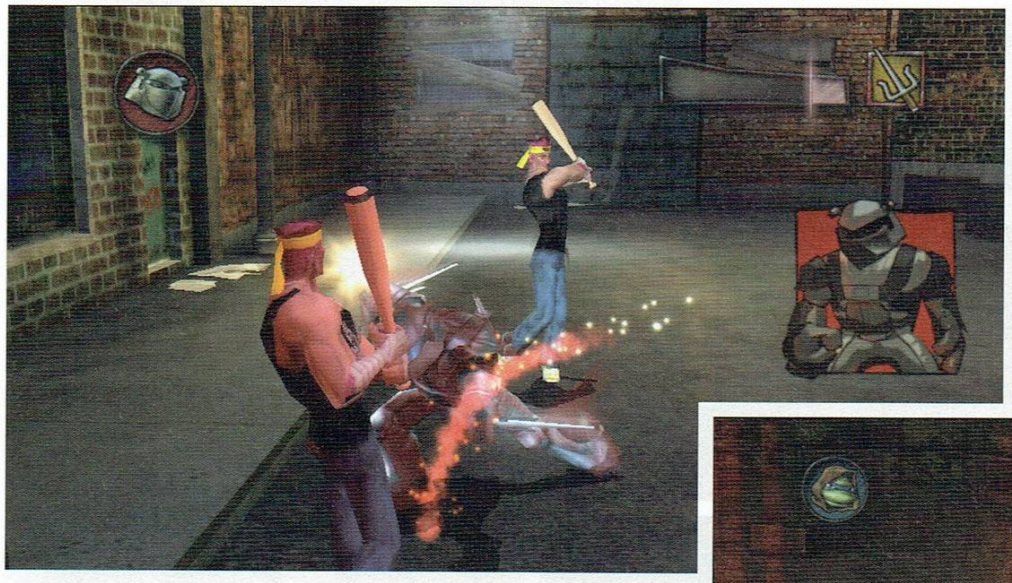


Crashday

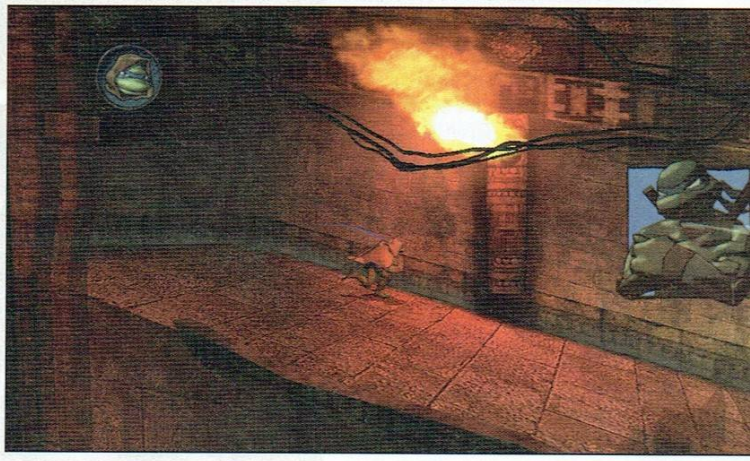
По-зле от:

Flatout

Визия: 5
Бляскава като златен зъб на циганин. И заслепяваща и объркваща като Тир с надута тромба нощем.
Звук: 5
Нищо особено като озвучаване, приятен саундтрак.
Геймплей: 7
Ако се виждаше нормално играта щеше да е страхотна.
Катастрофи: 4
След **Burnout Revenge** очаквахме много, ама много повече.



С графика на нивото на първия Fighting Force и бойна система под нивото на същата, TMNT е игра, която ще разочарова както почитателите на анимационния сериал, така и любителите на beat' em up жанра.



TMNT

от: **Koralsky**

- PC
- PS2
- GC
- X360
- Wii
- PSP
- DS

Жанр: **action-platformer** Производител: **Ubisoft Montreal** Разпространител: **Ubisoft**
Изисквания: **CPU: 1.5 GHz, RAM: 512 MB, GeForce® 3 или Radeon® 9550, HDD: 1.6 GB** Сайт: **www.tmntgame.us.ubi.com**

Тортю Нинджа

Стоя, гледам бокса на играта и умувам – възможно ли е едно от любимите ни студия, дарило ни със заглавия като **Prince of Persia**, **Splinter Cell**, **Far Cry Instincts** и прочее неустоими игри, да се осере до степен, в която всички налични количества от не по-малко любимата ни *"Белана"* да не са достатъчни? Не само, че е възможно – осирацията я помирисахме, че и докоснахме отблизо. Защото новата игра на *Ubisoft Montreal* е заглавие, правено за дечица на възраст, при която все още имат навика да се изпускат, когато и където им скимне. Новото **TMNT** може да влезе в следващите *WCG* като заглавието, в което играчите ще трябва да се състезават в дисциплината за най-бързо преминаване на игра въобще. А освен това първите две буквички от съкратеното наименованите на геймърското събитие си пасват чудесно с горните аналогии.

Навремето **TMNT** игрите бяха едни от най-добрите бийт-ем-ъп поредици, появявали се за всички модерни конзоли и аркадни машини. Бяха страхотни, мамка им. Уловили духа на анимационната поредица по прекрасен начин и предлагащи кооперативна игра и бойна система, която ги изравняваше с големците в жанра – **Street of Rage 2**, **Punisher**, **Final Fight**... И до ден днешен тези късчета олд-скуулно забавление могат да носят огромни количества качествен фън. Откакто *Копаті* решиха, че поредицата трябва да премине в трите измерения обаче, *"Измерението X, Кранк и приятели"* се пресели трайно на планетата *Дрис*. За наше огромно съжаление, както вече си подразбрал, дори талантливите канадци не успяха да избавят зелените ни приятели от лайняното проклятие. По-лошо – *Леонардо, Микеланджело, Донатело* и *Рафаело*, заедно със *Сплинтър* и компания, се преселиха на планетата *Дрис-дрис*.

По същество, последното **TMNT** е стандартно платформърче с покълнало в него стръкче екшън. Стандартно и грозно. Болезнено елементарно. И само за един човек. За Бога – не можеш през 2007 година да пуснеш игра, посветена на **Костенурките Нинджа**, която жанрово можем да определим като скачална-тупалка, и в нея да отсъства кооперативен режим! Престъпно е, особено когато се вземе предвид фактът, че КПД-то на геймплея е съизмеримо с това на селскостопански труженик след три бутилки домашарка. Хубаво, за основа е използван графичният енджин на **Prince of Persia** (без красивите ефекти), както и голяма част от скоклиния му репертоар. Но кому бе необходимо да осакатите една иначе нелоша концепция с прекомерна елементарност? Реално погледнато, в **TMNT** играчът е безсмъртен – ако случайно се изсипеш в някой ров, играта ще те върне максимум една пропаст назад. Ако пък кръвчицата ти се поизчерпи, просто заставаш на едно място и чакаш да се "презаредиш".

А ако си решил да си откупиш някой и друг свободен час и си оставил **TMNT** на палавия си малчуган, знай, че играта се преминава на половин дъх. През цялото време ще подскачаш, ще трепеш плашещо еднообразна малоумна паплач и... толкова. Е, необходимо е да споменем, че "рицарите в черупка" могат да ходят по стени като батко си Принц, използват и силно олекотен вариант на бойната му система от оригиналното му 3D приключение и като цяло са поели добре присъщата му пъргавост. Но за разлика от **POP** игрите, липсва усещане. Усещане за удар, за страх. Емоция. Не знам на какви наркотици трябва да е играч, преминал десет годишната граница, за да може у него да се появи някаква емоция. Да съпреживее случващото се на екрана по някакъв начин. Признаваме чистосърдечно – потресени сме от продукта на любимците ни. Принципно всеки един от нас си пада по детски платформени игрички, но Монреалци са преминали всякакви граници. **TMNT** може да бъде забавна за деца между четири и шест години, при това само ако са отявлени фенове на анимационната поредица и никога не са чували за съществуването на **Mario**, **Sonic** и **Jak**. Надяваме се **TMNT** филмът да е нещо повече от играта. Много повече. И никога повече да не ни се налага да виждаме *Ubisoft Montreal* в тази им светлина...

Със сериозни проблеми 3

По-добра от:

Croc 2

По-зле от:

Jak and Daxter

Визия: 3
Болезнено грозна дори и на HD проектор. А на такъв проектор принципно всичко те влечетлява...
Звук: 3
Незапомняща се музика и актьорско озвучение на нивото на Sonic The Hedgehog, тоест – мега зле.
Геймплей: 3
Елементарен, ненадъхваща бойна система и прекомерна краткост.
Трудност: 1
Най-лесната 3D екшън-платформа, на която сме попадали през последните десет, че и повече години.

BULLET WITCH

▶ X360

от: **AlDim**

Жанр: TPS Производител: **Cavia Inc.** Разпространител: **Atari**
Сайт: **www.bulletwitch.com**

Зелен хайвер за зелени мангизи

Пушката е зле текстурирана, ама ти цицките гледай...

Здравейте, драги читатели. Ние сме представители на просперíращото японско гейм девелъпмънт студио, *Cavia* (ако не се сещате сами, името идва от "caviar" ("черен хайвер"), но тъй като не сме добре с английския, а и фирмената ни философия е по-тясно свързана със "зеления хайвер", решихме да изядем последната буква). За нас ще е огромна чест на следващата страничка да споделим мислите, които ни минаваха през главите, докато работехме по последния си проект, **Bullet Witch**.

Още в ранните стадии на планиране се заформи най-важната ни цел – да последваме стъпките на *Capcom* и да се потъркаляме в необятните поля от зелено на американския пазар, като пуснем ексклузивка за *Xbox 360*. Което веднагически води до един ключов въпрос. Като се вземе предвид пълната ни липса на талант, средства и идеи, какво следва да направим, за да пробием със замах?

Като за начало, играта ни със сигурност трябва да бъде шуутър. Чуваме, че този жанр се продава като топъл хляб на запад, пък и преди сме имали напъни в тази насока с **Ghost in the Shell: SAC** играта, та можем направо да копи-пейстнем почти всичко от нея, стига да замажем нещата с нов контекст. Но какъв ли да е той? Постапокалиптично изтребление на зомбита, разбира се! Тази концепция от десетилетия е последен писък на модата по цял свят, та няма как да сбъркаме. Даже може да дарим немъртвите сладури с дар слово, вместо да ги оставяме да мучат нечленоразделно. Хем ще сме оригинални, хем ще създадем илюзията, че сме им програмирали някакъв изкуствен интелект.

Естествено трябва да направим и култов персонаж, който да нашока полуразложените им репи. Нека помислим... Шуутъри се играят най-вече от мъжка публика... Мъжката публика харесва женски задници... Аха! Отговорът бил пред очите ни – мистериозна секси мацка! Изведнъж безброй идеи започват да нахлуват в главите ни. Нима това е чувството, обземащо какавидата, когато се превръща в красива пеперуда, готова да разпери крилете и да полети из тучните зелени поля? Героинята ни ще бъде студена и мрачна (все пак армия от грозни зомбита би развалила настроението на всеки). Ще се облича в черно и ще носи дълга пола, цепната до гащичките. Ще може да използва унищожителни магии. Ще бъде... вещица! Опа, един момент. Ние не бяхме ли тръгнали да правим шуутър? В шуутърите трябва да се стреля, бе колеги! Да вземем да направим метлата ѝ на пушкало (ала Gibson X-Plorer, който чухме, че ще влиза в *Xbox 360* версията на **Guitar Hero II** и веднага ни грабна с дръзкия си дизайн), трансформиращо се на автоматче, помпа, снайпер и картечница, и сме готови.

Тъй, време ни е започнем същинската работа. Хубаво, измислихме брилянтна концепция, ама нещо бюджетът не стига... Най-добре ще е да направим играта кратичка, тамън да не измъчваме прекалено нещастните рецензенти, които ще се занимават с нея по работа. Току-виж са ни сложили една единичка отгоре от благодарност. И тъй и тъй става въпрос за зомбита, няма какво да се стараем особено. Те и без това всичките са полуразложени, та никой няма да забележи, ако запълним по-голямата част от играта с клонинги на едно зомби, но с различни шапки.

Ще сложим и храбри войници, които да се преструват, че помагат на героинята. Ако ги накараме да викат "Сър, да, сър! Ще спасим човечеството, сър!" и да козируват, е гарантирано, че ще изпълнят сърцата на американската ни аудитория с топли патриотични чувства, баш като след реч на Джордж Буш. Е, за съжаление на актьорите не им плащаме достатъчно, за да влагат ентусиазъм, но важна е идеята!

Всичко това ще го опаковаме с енджина на **Ghost in the Shell: SAC**. Какво, той бил за *PS2*? Еми толкова по-добре, на хората им е в природата да изпитват носталгия към отминалите времена и сме сигурни, че като ни видят текстурите и ръбовете, ще проронят сълзи от умиление. Вярно, че не сме го оптимизирали за *Xbox 360*, но според нас 20 кадъра в секунда са предостатъчни за целене на флегматични зомбита.

Ето, че мястото ни свърши неусетно, преди да стигнем до наситената с обрати драматична история, ролевите елементи и депресиращия дизайн на нивата. Обаче и изброеното досега би трябвало да е предостатъчно, за да ви убеди в достойнствата на новия ни продукт. Айде, ние ще тръгваме, че Тоши-кун трябва да си гледа анимето, а останалите момчета отиваме на караоке с няколко сладки девойки да им попеем за светлото си бъдеще.

Разочароваща 4

По-добра от:

Bullet Wizard

По-зле от:

Painkiller

Визия: 4
Проронвам сълза от умиление, спомняйки си за времето на PS2.

Звук: 3
Сър, да, сър!

Геймплей: 5
Играта е божествено кратка, за което с готовност ѝ давам една единица отгоре. Благодаря ви, хайвери!

Зелен хайвер: 10
Има за всички, не се бутайте!

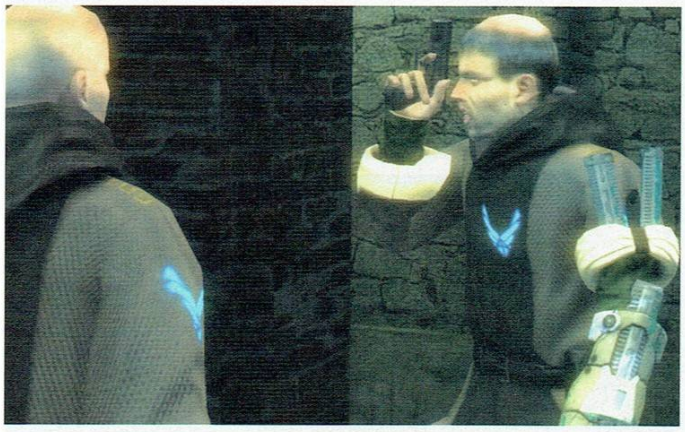
Infernal

▶ PC

от: **Jeru**

Жанр: **TPS** Производител: **Playlogic** Разпространител: **Eidos Interactive**
Сайт: **www.infernalgame.com/**

Ангел-ренегад с демонични способности?



Infernal може би е единствената игра, в която можете да видите монаси с футуристични сайбър ръкавици, раздаващи правосъдие с огнестрелни оръжия и шурикени! После да не кажете, че сетингът не е гениален.

При започването на едно ревю, първата дилема, която винаги стои пред мен, е дали да изведа на преден план положителните, или отрицателните страни на заглавието (ако въпросното не е шедьовър или пълен боклук, разбира се). Имайки предвид, че пред мен стои игра от ранга на **Infernal**, моментално си помислих, че след масата главоболия, които ми причини, гадта просто следва да бъде нахлебена, и толкоз. Сега обаче, като се замисля, играта не е покъртително лоша, просто е толкова безбожно посредствена, че дори не знам за какво точно да се захвана, за да подкрепя оценката, която съм й поставил. Явно *Metropolis Software* имат изключително занижени критерии за това как трябва да се играе един TPS.

За визуалните прелести, пияните програмисти и лошите задници

Да започнем с най-отличителната част на играта – визията. Много добри модели на персонажите с остри текстури и прилично ниво на детайл. Осветлението също е на високо ниво, както и повечето специални ефекти. Всичко това обаче бива пратено по дяволите само и единствено заради изключително вдървените движения. Не знам що за моушън кепчъринг са използвали разработчиците, но имам чувството, че за да скатаят някой и друг долар, са напили двама от иначе кадърните програмисти, врътили са им по два пистолета, за да се почувстват богове (с по един щяха да са само супермени, както знаеш от предното ни гръбче), и са ги насъскали един срещу друг, като тайничко са снемали движенията им.

Положението бива тотално влошено, след като пичовете от *Metropolis Software* са пресметнали и колко литра Джак Дениълс могат да си вземат с парите, заделени за озвучаването, и са решили да действат бързо, докато кодърите не са изтрезнели (че после ще трябват още кинти за алкохол). За озвучаването на главния герой, разбира се, са отделени специално внимание и допълнителни средства, в резултат на което след дузината холандски кексчета, които е погълнал произволен член на екипа (предполагам не са се занимавали чак да го избират според актьорския му талант), въпросният се е нахъсал и е решил, че ще го раздава бед ес и ще имитира батко си Вин Дизъл. Това е и причината да звучи като поредния евтин Ридик уона би.

След като вече ви подготвих за по-трагичните елементи около техническата част, в случай, че сте извънредно търпеливи, ще ви запозная и със сторито и геймплея.

След първата неколкоминутна и умилително безсмислена къ сцена поемате контрола над ангела ренегат Райън Ленъкс и бивате вербувани от някакъв особено комичен чичка, който го раздава демон и представлява Ада. Задачата ви е да възстановите баланса между Доброто и Злото. И да поддържате поведението на типичен бед ес мадъфака, разбира се.

Лошковци, коленичете пред мощта на моите демонични способности!

Чисто геймплейно **Infernal** е един приличен екшън от трето лице. Освен богат арсенал от оръжия, нашият пич разполага и с разни демонични умения, повечето от които са крайно безполезни, но за компенсация са шаренки. На всичкото отгоре част от тях могат да се използват само на строго определени за целта места, което – комбинирано с крайната линейност на играта – прави адски лошо впечатление и постоянно ви набива в съзнанието думите "гадни скриптове". Един от скиловете обаче е жизненоважен за оцеляването ви – изсмукването на енергията (или душите им, ако трябва да се придържаме към бед ес етитюуда) на убитите лошковци. Тъй като в играта няма аптечки, камоли магически отвари, това ви умение ще е единственият начин да възстановявате здравето си. Интересна, макар и не добре развита идея е, че в играта има така наречените "светли и тъмни" места, в зависимост от които магическата ви енергия се възстановява по-бързо или по-бавно.

Самите престрелки са сравнително приятни, макар и леко еднообразни заради зле интегрирания елемент с прикриването зад различни обекти. Въпросната ковър система е и причината бос файтовете да не разгърнат пълния си потенциал (какъвто определено има). Ако в последно време не бяхме играли заглавия като **Gears of War** и **Rainbow Six: Vegas**, може би щяхме да бъдем дори впечатлени, но... това е положението. Колкото и да ни се искаше да се абстрахираме от недъзите и да успеем да вникнем по-навътре в играта, уви – не успяхме.

Разочароваща

4

По-добра от:

Лошия Демон

По-зле от:

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Визия: 7
Много добра графично, но с адски зле раздвижени персонажи.
Звук: 4
Приличен саундтрак и зверски лейм озвучени диалози. Ако си фен на Би-филмите (долнопробните, не ония с траверсите) – си качи смело 3 единици, защото ще се насереш от кеф.
Геймплей: 5
Тук-там се забелязват някои интересни дизайнерски хрумвания, но като цяло – посредствен.
Вдървеност: 8
Изумителна!

От снимките трудно можеш да разбереш, но движенията на тенисистите са наистина невероятни.

VIRTUA TENNIS 3

- PC
- PS3
- X360
- PSP

от: **Koralsky**

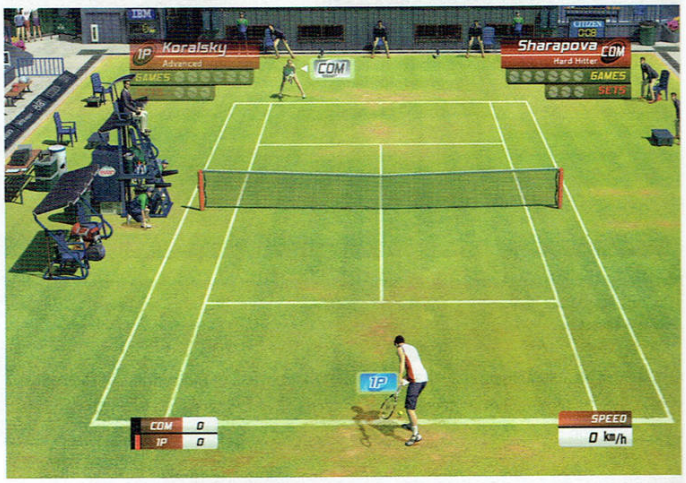
Жанр: Sports Производител: Sumo Digital (PC, Xbox 360), AM (PS3) Разпространител: Sega
Изисквания: CPU: 2 GHz, RAM: 1 GB, GPU: GeForce 6 или Radeon 9800 и нагоре, HDD: 3.9 GB Сайт: www.virtuatennis.net

Здравей Пийт, къде ти е ракет...контролера?

Винаги ще помня оригиналния **Grand Slam** за *Mega Drive*. Изключително забавно двуизмерно тенисче, което можеше да ти изяде доста часове дори при единична игра. Последвалите уж много добри тенис на корт заглавия като **Pete Sampras Tennis** за *Mega Drive* и **Roland Garros** за *PC* биеха по-скоро на симове на тенис на маса, в които тенисистите бяха глътнали бастуна и се движеха като ръждиви арматурни железа. И така, до 1999-та година, в която се появи възродителят на жанра – **Virtua Tennis** на *Sega*. Малко по-късно през годината същият беше портнат по изключителен начин и за актуалната тогава конзола – *Sega Dreamcast*. След купищата суперлативи от западната преса и десетки часове игра, прекарани от мен и купища мои приятели в борба за зеленото топче, се появи продължение, кръстено просто **Virtua Tennis 2**. Отново за *Dreamcast*. И макар да не внасяше нещо революционно ново, шлифоването на почти перфектния геймплей помогна на играта да бъде оценена още по-високо от своя предшественик. След края на *Dreamcast*-ерата **VT** беше портнат по доста неуспешен начин за *PS2* и *PC*, което ни принуди дълго време да се забавляваме с приятния **Top Spin 1 & 2** на *2K*, оставащ обаче твърде далеч от класата на тотално опростения, почти съвършен виртуален тенис ритъм, характерен за поредицата на *SEGA*.

За Стефан Едберг и едно малко тенисно чудо

С третата серия на талантливото японско студио *AM2*, *Sega* ни представя своята визия за тенис от ново поколение. За съжаление на едни и успокоение на други, визията на японците почти не се е променила. Сменил визуалния си гардероб и с минала през козметичния салон за няколко туика игрална схема, **Virtua Tennis 3** продължава да бъде едноличният крал на виртуалните тенис кортове, въпреки че реално погледнато това просто е нов, '07 едишън на до болка познатата ни игра. В което няма нищо лошо. Просто някои хора го могат. Реално погледнато, с три функционални бутона *Sega* са сътворили игра, която може да те задържи пред телевизора или монитора за дни. Игра, която в мултиплейърен режим може да забавлява с месеци до четирима човека едновременно. Имаш силен и техничен удар плюс лоб. Имаш и бутон за смяна на перспективата.



Коралски ще го забие на Шарапова! Сигурно му се иска да го прави не само на виртуалния тенис корт. За младо рускинче явно му е дожаляло.

Всичко останало е физика и таймиг – невероятно важни фактори за успеха ти във **VT3**.

Уважаваме безкрайно това заглавие и поради друга причина – че е лесна за усвояване от обикновения играч и същевременно изисква изключителна прецизност, за да можеш да наречеш себе си професионалист, побеждавайки компютърния си опонент на hard, както и всеки изпречил се на пътя ти индивид, подхванал съседния контролер. Режимите на игра са малко, но на място. Присъстват познатите на всички ни кариера, приятелски мач и турнир. За наше огромно съжаление версиите за *PC* и *PS3* са осакатени поради липсата на онлайн мултиплейър, което в днешно време си е тежка загуба. Собствениците на *Xbox 360*, странно – не са лишени от тази възможност. В режима кариера играчът създава тенисист по свой образ и подобие, независимо от пола и сексуалните му наклонности. Стартирайки от място с номер 300 в световната ранглиста, той трябва да преодолее десетки мини игри и турнири, за да се добере до заветното първо място. Този режим на игра сам по себе си може да отнеме

седмици наред от свободното време на плейърите, за да бъде напълно завършен. Бихме го нарекли дори съвършен при една щипка ролева подправка в повече.

Андре, остави контролера, къде е Щефи?

Дори и без да предлага революционни промени, **VT3** е игра, която просто се играе добре. Независимо от годината и платформата. Графичният ъпдейт е много приятен, макар и виртуалните муцуни на част от любимите ти тенисисти да продължават да приличат на лица от тъплата пред мола в **Зората на Мъртвите**. Невероятно гъвкав геймплей. Перфектното забавление, ако разполагаш с четири контролера, конзола от ново поколение или PC, на което играта може да върви с пълния си блясък и – най-вече – скорост. Преворъчваме ти горещо!

Отлична 8

По-добра от:

Top Spin 2

По-зле от:

Шарапова и Хингис по бански

Визия: 8
Много детайлни модели на тенисистите и добра физика. Някои блърнати текстури.
Звук: 7
Задължително изключи музиката още от самото начало. Шарапова пъшка!
Геймплей: 9
Почти съвършен. Искаме си версията за *Nintendo Wii* обаче.
Koralsky: 10
Най-добрият виртуален играч – приема предизвикателствата на всеки **VT3** плейър винаги и по всяко време.

UEFA Champions League 2006-2007

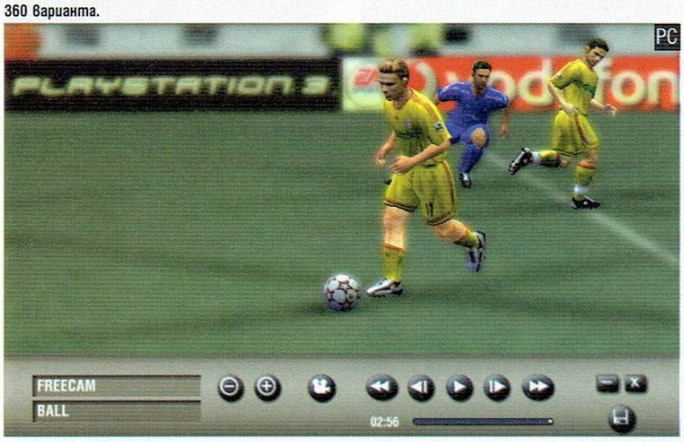
от: **Koralsky**

- PC
- PS2
- X360
- PSP

Жанр: **sport** Производител: **EA Canada** Разпространител: **Electronic Arts**
Сайт: **www.championsleague0607.eaoutpost.com**

Видно е на снимката, че Кайт е силно ядосан на нещето момче Топузаков, задето програмистите на EA са го полигонясали в пъти по-красив от него.

На ниво визия версията за Xbox360 впечатлява с много повече детайли, текстурно разнообразие, ефекти и реализъм. Надяваме се следващата версия за PC да използва новия графичен енджин на 360 варианта.



You'll Never Walk Alone

Без да им пука, че са недолюбвани от хардкор играчите, *EA* шефовете могат без никакви проблеми да се тупат в гърдите и да попейват в един глас, че *"никога няма да бъдат сами"*. Защото колкото и по-качествен продукт да издават всяка година техните японски приятели от *Konami*, феновете на **FIFA** серията продължават да я издигат все по-високо в класациите по продаваемост. След изненадващо добрия дори за нашите изтънчени персони **FIFA** единън 2007, хората с афинитет към електронното изкуство предоставят поредния междинен ъпдейт на серията (още в края на лятото можеш да си очакваш **FIFA 2008**), който надгражда относително добре постигнатото от **FIFA 2007**. Тук обаче идва и голямото ни удивление. Хората с ексбоксовете, освен че играят една много по-красива **FIFA**, имат на разположение режими на игра, за които PC и *PS2* играчите могат само да мечтаят. Всички ние много добре знаем за подписания през миналата година договор между *Microsoft* и *EA* за ексклузивна версия от ново поколение, предназначена за *Xbox 360*. Трябваше ли обаче по този повод версията за PC да остане с визия от *старо* поколение и с режими на игра от времето на **FIFA Soccer 2006**?

Е, реално погледнато знаем причината за подобен подход спрямо PC платформата от големите публишъри. Знаеш я и ти – финансова изгода. За съжаление, ако трябва да оценяваме версията на **UEFA Champions League 2006-2007** за *Xbox 360*, то тя би получила поне две единици над това, което ще играеш пред своето PC. Защо ли? Защото ще трябва да се насладиш на визия на нивото на *PS2*. Докато *EA* самодоволно използва новият си спортен графичен енджин за **FIFA** на *Xbox 360*. Освен това, докато ти ще се забавляваш с типичните режими на игра, които ти се предлагат от години, ексбоксаджията ще люшци ултимативния отборен режим, в който да създава свой обор на мечтите, събирайки играчи, екип и игрални карти, чрез които успешно да организира своя тим. Натрупвайки голям екип, тренирайки го и морализирайки го, играчът с белия звяр ще трябва да спечели тактическо превъзходство посредством целесъобразни карти и след това да довърши съперника с помощта на игрален чифт в ключов момент от мача.

Цялото това картово отклонение може да се завърти и онлайн, като на геймъра е предоставена възможността да разменя ненужни карти с такива, които ще му свършат по-добра работа. За да продължим с липсите при PC версията, ще ти кажем, че *Xbox 360* и *PS2* притежателите ще се забавляват с още един нов режим, наречен Lounge, който представлява приятелско съревнование между седем отбрани дружки, които си мерят загубите и победите (при *PS2*) и картите при (*Xbox 360*) за Европейското футболно могъщество. Остави всичко друго, ами е и забавно. За теб, използващ клавиатурата за игра на **UEFA**, е спестен и World's Best режимът. За да ти е хубаво, предполагаме. В него единствено *360* играчът ще може да се изявява като истински виртуален мениджър, както и да покаже своя майсторлък на виртуалните терени, продавайки и съревновавайки се онлайн. Иначе **UEFA** (или **FIFA 2007,5**) за PC, че и за конзолите, продължава да бъде най-добрата футболна симулация след **PES/WE**. Също така продължава да лети на конфигурации отпреди три години и да се играе все така флиперски, въпреки желанието на *EA* да понамалят този елемент от геймплея. Принципно сме доволни – аз и Дишков, защото имаме възможност да вземем шести КЕШ с *Пул*. Ясен и Макс – трети с *Манчестъци*. А Бакалов, милият – да ни изпсува дружно всичките, 'щото за него футболът е тема табу, която малко хора, имат право да коментират в негово присъствие.

В заключение – дай шанс на *PS2* и най-вече на *Xbox 360* варианта. Можеш да пасуваш с PC версията без много да се замисляш. Освен ако не искаш да видиш как Барса си тръгва от Васил Левски с пълна кошара...

Добра **6**

По-добра от:

По-зле от:

Визия: 6
Грозничка. Постави две единици отгоре, ако играеш версията за Xbox 360.
Звук: 7
Джон продължава да оре стабилно. Ние продължаваме да му се радваме. OST на типичното – високо за *EA* ниво
Геймплей: 6
2007 на стероиди. Което не е в никакъв случай лошо. Но не е и по-добро от Winning Eleven...
Ливърпул: 10
You'll never walk alone...never!

The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

PC
X360

от: **Snake**

Жанр: **RPG** Производител: **Bethesda Softworks** Разпространител: **2K Games**
Сайт: **www.elderscrolls.com**

Лудостта отново е на мода

Е, щом така мислиш - сам си го бий...

Мания, светлата половина от островите на лудостта, на които попада ненаситният ти за нови приключения герой, напомня за замръзнал във времето слънчев есенен ден. Есенен ден, в който златните мъртви листа блестят в своя миг на прекрасна, мимолетна слава, преди да се отправят към калта край корените; вечнозелените растения сякаш позират с измамно свежата си премяна; небето е невъзможно ясно, лазурно синьо, обагрено в онзи магически цвят, на чийто фон абсолютно всичко изглежда красиво, светло и ново. "Циганско лято". Така наричаме тези дни. Защото метафоричните мургави веселяци за пореден път са успели да откраднат една лятна усмивка, преди да дойде времето на тъжните есенни сълзи. И, колкото и странно да звучи, покрай факта, че играта всъщност е изтъкана от черен като ято гарвани, скупчили се над пресен труп, хумор, **Shivering Isles** ми напомни точно за такъв ненадейно получен къс радост.

Истината е, че аз много обичам **Oblivion**, но и много го мразя поради една проста причина – това е най-кухото RPG, появявало се от декади. Атмосферата е колосална, визията ти отвинтва главата цяла година след появата си на бял свят, предлага ти се свят, в който можеш да се загубиш с дни и месеци, изпълнявайки стотиците куестове, мотаейки се по сюжетните линии и развивайки героя си по правилата на подлежащата на злобен експлойт, но адекватна ролева система. Отвъд това обаче няма *нищо*. Няма герои, няма история, няма нещо, което да не си виждал в произволно изваден от секънд-хенд коша фентъзи продукт. В един момент установяваш, че помниш сенките на тревата и танцуващите сред листата на вековните дървета лъчи на залязващото слънце, а не някой конкретен герой, конкретно събитие, накарало те да се почувстваш съпричастен със ставащото в монитора ти. Да бъдеш *част* от този прекрасен свят, а на да си *играеш* с него. В този ред на мисли в самата сърцевина на **Oblivion** се беше загнездил един облачен, дъждовен, протяжен и безкрайно скучен есенен ден, в който всичко тънеше в калта на шибания нео-комерс; в който над обвивката бе вложен колосален труд, а съдържанието някой го беше нахвърлил на две, на три, след работно време, колкото да не се каже, че лъскавият пакет е бил празен. И изненадващо насред есенната безнадеждност на същия този **Oblivion** облаците се разкъсват, слънцето огрява златото на умиращата растителност, а синевата се разтваря пред теб, приканвайки те да прекрачиш границите на монитора си и да влезеш в играта.

Ето това е **Shivering Isles** – на пръв поглед още от същото, на втори – нещо незабравимо. Нещо, напомнящо за сладката тъга на гореспоменатото циганско лято, защото върви в комплект с ясното съзнаване на факта, че след двадесетте часа на един откраднат ден, в който забравяш за грижи и проблеми и танцуваш щастливо под слънцето, облаците ще вземат сезонната си лепта, а **Oblivion** отново ще бъде просто купчинка гигабайти на харда ти. Но нека не мислим за това, а се възползваме от дадения ни шанс, прекрачвайки границите на Островите.

Подобно на **Knights of the Nine**, новият експанжън също се проявява като поредният куест в лога ти, нова локация на картата на Сиродийл. Можеш да пристъпиш към него с нов герой, току-що напуснал тъмницата, или пък с максимално развития си Шампион на Империята, преборил Ъбливиънската заплаха и имал съмнителната чест да се наслади на статуйния финал.

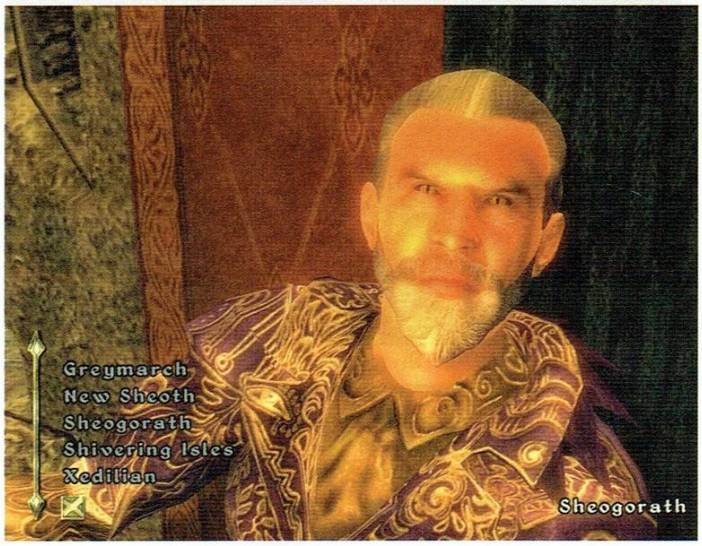
Няма да се лъжем – след сравнително пошлото измиване на ръцете с **Рицарите**, подходих към **Shivering Isles** със закономерен скептицизъм. Което пък доведе до една от най-приятните за мен гейм-изненади на сезона, защото този път от *Bethesda* видимо са взели присърце псувните ми и са запретнали ръкави.

Цялата каша започва с появата на тайнствен портал насред Сиродийл, водещ към някакво непознато измерение. Всеки, който влезе в него, или изчезва безследно, или се завръща полудял и започва да се нахвърля хищно върху първото нещо, попаднало пред очите му (а пред очите му попадат едрите мечове на оставените пред портала стражи, които да посичат откачалките, докато някой реши какво да прави с очевидно опасната аномалия). Твоят герой, естествено, без колебание нахлува в портала, воден от убиващо котки любопитство, и приключението се задвижва със страшна сила. Той се озовава насред Островите от заглавието – личните селения на лудото дедрик божество Шейогорат. В унисон с откачената натура на господаря си, селението е разделено на две части – истерично пъстрата Мания и мрачната и зловеща Деменция.

Още на този етап би следвало да се изненадаш адски приятно от изключително оригиналния сетинг, който **Shivering Isles** предлага, зарязващ грубо фентъзи клишетата и предлагайки нещо наистина свежо и ново. Второто, което прави впечатление, е че ако **Knights of the Nine** можеше да бъде определен като "светлата добавка", в която ставаше дума за благородни рицари и всепомитащата сила на вярата в доброто, то **Зъзнещите Острови** видимо са "мрачната добавка", в която едва ли не всеки твой куест е свързан с неща, които трудно биха могли да минат за дейности от репертоара на Тимур и командата му.

Бе к'во като са грозни лицевите анимации...

Какво да взимам, мило - бут или вратни?



В една от първите си мисии трябва да изтезаваш всеки срещнат, за да откриеш потенциалните заговорници, от които параноичната дукеса на Деменция се страхува. В друга – да надрусаш до смърт дука на Мания, за да му вземеш поста. В трета – да се сдобиеш с "Всевиждащо око", явяващо се все още прикачено към очния нерв на някаква нещастна старица, имала нещастието да научи една особено забранена тайна. В четвърта – да поработиш с луда некромантка, която подлага разни затворени в подземието си нещастници на разнообразни груби мъчения, а след като телата им най-сетне се пречупят, ги съживява делово и продължава с експериментите си.

Това по-горе с лудата некромантка беше подвеждащо, прочее. В **Shivering Isles** нормални герои просто няма. Всеки срещнат е необратимо откачен по свой си, колоритен начин, като първенството определено се пада на вече споменатия Шейогорат, който на всичкото отгоре ти се пада и шеф. От теб се очаква да спреш случващия се на всеки хиляда години Греймарч, когато Островите биват завладени от дедрик-бога на реда Джигълаг, който подло иска да изкорени всяка лудост. И точно тук идва най-голямото бинго, защото – противно на всеки потенциален пристъп на здрав разум – нещото, което ти казва Шейогорат в началото: "Трябва да харесаш и разбереш това място, за да пожелаеш да го спасиш", се случва. Докато Имперският град, Бравил, Квач, Скинград, че и целият континент Сиродийл, бяха просто безлични фентъзи клишета, Островите наистина не можеш да не ги харесаш. Което задвижва и най-важния механизъм – съпричастността към случващото се. В един момент просто спира да ти пука за факта, че по сценарий така или иначе побеждаваш, и започваш реално да се *бориш*, за да може това толкова очаровано в нетипичността си място да остане непокътнато.

А **Shivering Isles** наистина е различен. Арт отделът на *Bethesda* е сътворил истински чудеса с пейзажа, с архитектурата, с дизайна на чудовищата и персонажите. От всяка текстура в **Островите** отеква лудост. Всяка текстура в **Островите** е прекрасна. Има и още нещо обаче. Нещо, което в **Oblivion** просто липсваше. Персонажи. Истински. Пълнокръвни. Култови. Запомнящи се. Хладният иконом Хаскил; безобразно откаченият Шейогорат, всяка реплика на когото е моментална сценаристка класика; мрачният, всезнаещ носител на цялото световно познание Дайс... Това не са NPC-та. Това са герои, за които ти пука.

Останалото... е, останалото е още от същото, свалящо ни на земята и намекващо ни учтиво, че колкото и да е свежа цялата история, **Shivering Isles** не би могъл да мръдне над осмицата. Навъртат се няколко нови магии и предмети, има нови чудовища и една нова система за създаване на магически айтъми... но в крайна сметка това все още си е добрият (хммм!) стар (мдаммм) **Oblivion** със скучната му бойна система, с влудяващото му ИИ (проявяващо се най-вече по време на масовките, а тук, мамицата му, има *бая* масовки), с безумната механика на диалозите, с леко дразнещия интерфейс. Да, геймплеят е подобрен забележително, но за това спомага по-скоро фантазията на сценаристите и художниците и талантът на озвучителите, отколкото фактът, че в инвентара ти се е появил Dawn/Dusk-fang мечът, сменящ бонусите си в зависимост от това дали е ден или нощ, или ключовият магически жезъл на Шейогорат, спиращ времето в определени зони.

Но в крайна сметка ние търсим *забавлението*, а не разни геймплейни съставки, които вършат работа само на закъсали рецензенти, чудещи се с каква конкретика да си наблъскат статията. А забавлението в **Shivering Isles** с лопата да го ринеш. Голяма и лъскава. По чиято метална част танцуват лъчите на твоя откраднат, нелогично слънчев есенен ден.

Благодарим ви, *Bethesda*. Наистина.

от: **SHRAiK**

Хич и не ми падай на колене - не става, обвързан съм.

На първо място трябва да знаеш, че чисто визуално **Зъзнещите острови** се явяват нещо като липсващото звено между **Oblivion** и **Morrowind**. Авторите отново се завръщат към стария, по-мистичен облик. Лично мен това ме вкочани от кеф, така да се каже. Природата в това измерение на лудостта, и тя е откачила, милата. И е станала някак по-силна в процеса. Повечето постройки са обвити в лиани и обрасли в буйна растителност. Гъбите са големи колкото дърветa, а дърветата пък служат като входове към нови подземия или като мостове над езерата и реките. Най-важното от всичко в брилянтно променената, на места до пълна неузнаваемост, визия, е че тя не изглежда като наслагване на най-обикновен скин върху старата. А като един съвършено нов, дишащ свят, в който е вложено колосално количество труд. Какво имам предвид ли? Ами Снейка вече сподели колко приятно шизофренично място е **Shivering Isles** всъщност. Няма как да бъде другояче, след като самият й господар е Принцът на лудостта. В тези нереални земи измамно-пъстрата красота на Манията и необяснимо-привлекателният мрак на Деменцията са в някакво изкривено равновесие. Ако се загледаш например, ще видиш, че Шеогорат носи две различни ръкавици на всяка ръка, една тъмна и една позлатена (Между другото озвучаването на персонажа наистина е феноменално, а на всичкото отгоре пичът вади и лек шотландски акцент). Самият му замък се явява свързващо звено между светлата и тъмната половина на столицата му. Небето в Bliss (Мания) е умопомрачително красиво и решено в лилаво-оранжева палитра. Това в Crucible (Деменция) е блатно-зелено и замъглено. Улиците там пък мога да ги сравня с онази мрачната част от магьосническата улица Диагонали в романите за Хари Потър (Мраконали), където се помещават магазините за Черните магии и изкуства. (Може и да ти звучи смешно, но чувството наистина е сходно, а Knockturn Alley всъщност си остава една от много добрите идеи на Джоан Роулинг). Разбира се в Bliss пътищата са осветени, навсякъде се разхождат гардове, а тъмнооранжевите дървета (като в късна есен) ме накараха да помечтая за това как ли би изглеждал **Jade Empire: SE**, ако беше реализиран с **Oblivion**-ския енджин. Истинско великолепие. Как да ти го кажа по-точно, вече и аз не знам. Абе дори шибаните светулки (ако можем така да ги наречем) светят в различна светлина, в зависимост от това

къде точно се намираш в момента. Шапки долу!

Този нов свят е пълен и с изцяло нови врагове. С изключение на скелетите, няма нито един от старите ни познайници! Нещо повече – копеленцата също като че ли са пили с канчета от лудостта на Шеогорат. Или най-малкото се бият като такива. Почти всеки един от новите противници – от най-често срещаните Grummites (които са като излезли от **Call of the Cthulhu**), през мощните Scalon-и, ентоподобните Gnarl-ове, вечно гладните Hunger-и, до коравите войни на Джигълаг (Knights of The Order), е обзет от някакъв вид бяс и налита като обезумял. Вдигнах си блока за нула време, а в Сиродийл трябваше да минат часове, докато кача точка на това умение. Лунатици, ти казвам. Тази агресия поне малко разнообразява сравнително скучните битки.

Куестовете в **Shivering Isles** ми направиха приятно впечатление. Мисля, че са една идея по-интересни от предишните, повече пасват на заобикалящия те странен свят и освен това наградите от тях са по-добри. Така например един доста лесен мини-куест (където поредният психар ще те помоли да... го убиеш) ще те награди с бая могъщ пръстен. Освен това някои от страничните приключения са доста забавни. Още се смея като се сетя за идиота, който го беше страх да спи в собствената си къща, защото стените щели да се срутят върху него.

Приятно впечатление ми направи и въвеждането на матриците. С тяхна помощ ковачът в Bliss ще може да ти направи магически предмет, стига само да му снесеш достатъчно кехлибар (Amber) – нова съставка, намира се трудно, и е много полезна. Явява се доста по-приятен заместител на оня корен Nirnroot-а, ако се сещаш.

Почти непромененият в същността си геймплей наистина е минус. Голям. Също така някои от новите монстри ми дойдоха твърде рептилоидни и насекомоидни. Бакалов вече каза за това, че липсва нова музика. Хайде бе, гиганте Джереми, хайде бе титане Соул. Кво чакаш, мама му стара? Да цъфнат налъмите ли? Ми те тук отдавна вече цъфнаха, бе драги, та това е **Shivering Isles**!

Отлична **8**

По-добра от:

TESIV: Knights of the Nine

По-зле от:

TESIII: Bloodmoon

Визия: 8
Отлична. Класическият фентъзи сетинг е пратен по дяволите и арт отделът на *Bethesda* се е развихрил пълноценно.

Звук: 8
Музиката никаква я няма, но озвучаването на ключовите за историята персонажи е незабравимо.

Геймплей: 7
Бойната система е все така недоклатена, навъдили са се и някои бъгове. Но историята е толкова изненадващо увлекателна и нетипична, че няма да можеш да се отлепиш.

Лудост: 9
Работиш за дедрик-бога на лудостта, фор фокс сайк. Майната му на Мартин Септим и владетелските му саможертви. Това тук е *правилното* фентъзи.

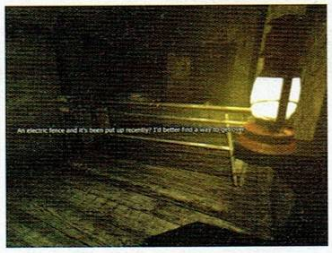
Зомбирано куче (Canis lupus zombiliaris) - подвид на домашното куче, който се среща предимно в обитавани от злото подземни мини. Видът е крайно агресивен към хора с фенерчета.

Penumbra: Overture

▶ PC

от: **ShadowTrance**

Жанр: **Horror Action Adventure** Производител: **Frictional Games** Разпространител: **Lexicon Entertainment**
Изисквания: **CPU: 1.5 GHz, RAM: 512 MB, GPU ATI R8500/GeForce3 Ti, HDD 800 MB** Сайт: **www.penumbra-overture.com**



Вълнуващ хорър в три части

Отвъд вратата се наддига нещо огромно, нещо ужасно. То удря човек, поваляйки го на земята и стоящите до него се изгубват в тъмнината. Започват крясъци, но татко продължава да наблюдава. Той ли го е довел? Татко, какво си сторил?"

Всичко започва с писмото на отдавна изчезнал баща към неговия син Филип и неясна следа към замръзналата пустош на Гренландия. Година по-късно любопитство и необяснима предопределеност водят твоето алтер его към свирепите ледени полета на острова. Изгубил топлината и комфорта на предишния си живот, Филип се спуска през метален шлюз в единственото убежище наоколо – изоставена мина. От тук на сетне кошмарът започва както за него, така и за теб.

Първото впечатление от играта е наистина качествената графика. Сам ще се убедиш, че динамичното осветление е ненадминато сечиво за играждане на въздействаща хорър среда. Не е трудно да се досетим, че акцента в играта е попаднал върху ефектната визия, когато Penumbra: Overture е всъщност продукт на много успешно, по думите на създателите си ,технологично демо. В тази връзка симулацията на реалистична физика е неотменна част от списъка с достойнства.

Въпросната физика, която между другото докарва качеството на леко орязан и бъгав havoc, лежи в основата на хвалената при всяка възможност интерактивност. Действително в играта може да се „пипнат" обектите и ровенето по чекмеджета и шкафове в търсене на поредната част от някой пъзел никога не е било по-реалистично. Това може да ти се стори незначителена екстра, но усещането че ТИ манипулираш предметите с ръце е огромен плюс за вживяване в играта. До тук добре, но авторите са решили да симулират по същия начин използването на оръжия. Замахването става с натискане и движение на мишката, а не както традиционно сме свикнали, което ще ти гарантира много трудни моменти.

Докато все още сме на вълна критика е нужно да отбележим неоправдано слабата реализация на противниците. Моделите са грозни и зле анимирани, докато изкуственият интелект е провокативен и прави всичко възможно да преиграеш последния сейв. В комбинация с тромавата комбат система ще благодариш, че авторите са решили да вкарат противници само за цвят покрай поредната загатка. А самите зверове всъщност се ограничават до три вида – факт, който ще спре да те притеснява, когато възприемеш всеки от тях, като един мини пъзел за разрешаване. Подходи от сорта на героичен скок върху врага не винаги завършват с позитивен край и често ще предприемаш методично и сигурно справяне с противника. В играта е заложен и стелт елемент, който поне до този момент не намира съществено приложение. След като можеш да накълцаш всяка недрожелюбна твар с нещо метално - бързо и ефикасно, нуждата да се криеш и бягаш, отлагайки проблема, изглежда доста мазохистично предпочитание.

След като синтезирахме всички притеснителни моменти от играта е време да обърнем внимание на най-вълнуващата част – историята и атмосферата. Тук е мястото да кажем няколко заслужено добри думи за истинската същност на играта – мрачна мистерия за съдбата на човешки същества, попаднали в лапите на необяснимо зло. Още с първите си стъпки из мъртвата атмосфера на гренландската мина ти ставаш един от тези хора, бавно губейки своята същност под напорите на ужаса и клопката на отчаянието. Парчета текст ще разкриват сетните дни на служители от това прокълнато място, чудовищата, с който са се срещнали, живота, който са били принудени да живеят в старание да запазят съществуването си. Играта няма за цел да те насере от страх с инфарктна поява на чудовища, които деликатно се изревават в ухото ти, карайки те да подскочиш от стола. Дори напротив, във всеки един момент ти ще си наясно с предстоящата опасност, защото тя е далеч по-маловажна от цялостната картина на ужасите, които се крият по пътя, оставен от баща ти . Ти си просто гост в къщата на ужасяващ собственик и едва навлизаш в неговия свят, без да подозираш какво точно представлява той и на какво е способен. Приключваме с отворен край, защото това е смисъла на епизод едно от Penumbra: Overture, да раздразни интереса ти с още повече въпроси, да те впрегне в очакване на следващата част и когато тя се озове на компютъра ти, да впиеш съзнанието си за още от мрачната история на Филип.

Откроява се **7**

По-добра от:

Obscure

По-зле от:

Condemned: Criminal Origins

Визия: 7
Много добри визия и физичен модел, но се нуждаят от допълнителна шлифовка и изчистване на бъговете за да достигнат до нивото на най-добрите.
Звук: 8
Отлична работа е свършена по озвучаването на играта. Хорър атмосферата черпи с пълна сила от звуците и музиката.
Геймплей: 5
Разочароваща реализация на екшъна, но пък всичко останало от пъзелите до инвентара е съвсем на място.
Потенциал: 8
Заглавието е стъпило върху здрава фондация от интригуваща история и плътна атмосфера, което е обещаващ старт за следващите епизоди.

TEST DRIVE UNLIMITED

- PC
- PS2
- X360
- PSP

от: **MrAK**

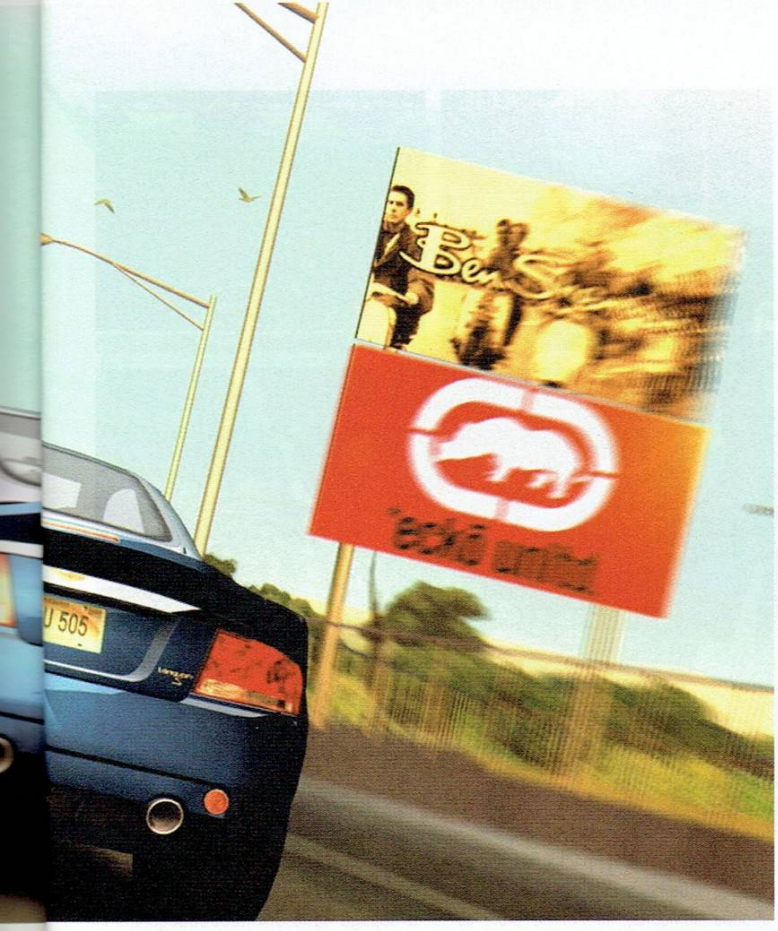
Жанр: **рейсинг** Производител: **Eden Games** Разпространител: **Atari**
Сайт: **www.testdriveunlimited.com** Изисквания: **CPU: 2.8GHz, RAM 512MB GPU 256MB, HDD 1GB**

Race unlimited

Честно ще си призная – никога не съм бил фен на поредицата **Test Drive**. Винаги ми се е струвала малко дървена, малко постна, малко нереалистична. Още от времето, когато гледах как Лада Петица догонва Корвета ми по улиците на Москва установих, че тази игра не е точно за мен. Ако трябва да съм откровен – досега новите серии на **Test Drive** съм ги тествал по-скоро, за да чуя кои любими групи са намерили място в саундтрака, отколкото за да потърся изживяването от геймплея. **Test Drive Unlimited** е първото изключение. Голямото изключение. Още с първоначалните анонси играта привлече вниманието ми и я чаках с видимо нетърпение. Самата идея за massive multiplayer racing ме блазнеше. Допадаха ми обещанията за мащабност. В крайна сметка кога съм си представял игра, разстлала пред мен хиляди километри улици – отворени и чакащи само мен, за да ги покоря и впиша в асфалта им посланието на гумите си. Това звучеше като мечтата за ултимативния рейсър – този, който никога повече няма да изоставиш. Огромни локации за покриване, достатъчно разнообразие от автомобили и мотоциклети за управляване и за капак на всичко – сносен мултиплейър, обещаващ все повече и повече турнири и възможности. Е, стига съм те мъчил – обещанията бяха изпълнени, мечтите се сбъднаха. С ръка на сърцето ще кажа, че *Atari* и *Eden Games* се справиха. И макар че, като погледнеш готовия продукт намираш трески за дялане, то чест им прави, че не са ни излъгали за нищо, а проблемните моменти си бяха ясни още от превютата.

И все пак ще започна да ти разказвам за **Test Drive Unlimited** както си трябва – от сингъл плейъра, който така или иначе е добре да изиграеш, поне за да натрупаш опит, преди да се сблъскаш с онлайн хиените. Играта в самото начало ти предлага да си избереш един от няколкото налични персонажа от мъжки и женски пол. Героят ти е по-скоро от значение за онлайн аватара и няма никакво отношение към геймплея, но ако наистина обичаш да изкарваш по час-два пред огледалото сигурно тази опция в **TDU** ще ти се стори интересна. Независимо дали си направиш човечето да прилича на Михаел Шумахер или си изтипосаш сочна блондинка, с вид като да е излапала три метра пишки, за да вземе книжка, твоите шофьорски способности или поведението на автомобила няма да се променят. Все пак ще спомена, че можеш да манипулираш лицето си почти по всякакъв начин, а на мен винаги ми е било забавно да се опитвам да докарам героя си в такива игри да прилича максимално на мен. Веднага, след като се нагласиш, получаваш право на избор измежду три автомобила, с които да започнеш разкриването на Оаху – третият по големина от Хавайските острови и главна сцена на действието. Още тук искам да изразя възхищението си от мащабността на тази игра. Островът, който ще обикаляш, има над 1600 километра пътища и ти ще можеш да се разходиш по всички тях в хода на играта. При това няма значение дали си направил нещо или не, за да получиш достъп до конкретна локация. От самото начало можеш да се метнеш в колата и да убиеш един ден в каране само, за да разкриеш всички пътища из острова. От горното изречение трябва да ти стане ясно едно – **Test Drive Unlimited** наистина е безграничен. Замисли се, че може да има хора, които живеят на Оаху и дори те не познават всяка улица там, да не говорим, че в нормалния си, ограничен от време, финансови и физически ограничения живот е много вероятно да не могат да се изръчкат по магистралата на родния си остров, седнали в Mustang Saleen GT. Докато играта ще им предложи тази възможност. И това ако не е „без граници" направо не знам какво е. Според запознати, всички улици в играта са точна реплика на реалните такива. Така че ако някога си бил на Хаваите е много вероятно да видиш познати места. Всъщност от цялото това обикаляне можеш да извлечеш и реална полза. Като начало – магазините за автомобили, мотори или дрехи, както и същите, които можеш да си купиш не са ти достъпни преди да минеш през тях. След като ги посетиш поне по

А колко хубаво би било ако играта бе съзтезателно копие на World of Warcraft.



веднъж те вече са активни на картата на острова и е възможно да ги посетиш само с едно кликване на мишката. Същото важи и за всички състезания. Така че спокойно можеш да започнеш с лежерно обикаляне, за да свикнеш с управлението, да си изпълниш по-лекичките състезания, да натрупаш някой лев и после да продължиш играта единствено и само от GPS картата, като изобщо не се хабиш да караш от мястото на едно състезание до друго.

Самите състезания са понзатите ни от стотици други игри типове – point to point, circuit и т.н. Никакви изненади там. Преди началото на надпреварата един надпис учтиво те информира какви са изискванията за клас на автомобила каква е дължината на трасето, откъде минава, какъв рейтинг трябва да имаш, за да се чувстваш комфортно спрямо противниците си. След това можеш да изгледаш в пълно 3D точния маршрут. Което, имайки предвид, че на места ти се очертават над 50 километра каране, си доста полезна опция. Освен тези класически състезания **Test Drive Unlimited** предлага и някои по-обичайни такива, които обикновено носят и по-големи награди. Това са задачите, в които трябва да доставиш пакет от точка А до точка Б за определено време, но без да привличаш вниманието на полицията или пък мисиите със стопаджии, които са горе-долу същото нещо, само дето пътникът ти се спича, ако започнеш да правиш катастрофи или да караш извън пътя и може да слезе по някое време. Първите носят сериозни пари, а вторите ти дават талони, с които си купуваш дрешки от магазините, които си открил. Последните и най-сладки са мисиите, в които трябва да закараш даден автомобил до определена дестинация. Освен, че дават възможност да покараш кола, която ще си купиш на доста по-късен етап от играта, тези изпълнения са и най-добре платени и стига да не ожулиш боята на бричката, като привършиш ще се озовеш с една добра шестцифрена сума в джоба си.

Като заговорихме за коли – в **Test Drive Unlimited** ще можеш да се насладиш на над 90 модела автомобили, подредени в 7 различни класа, плюс няколко модела мотоциклети, които отварят нови възможности пред играча. Няма да изброявам марки, просто знай, че ако нивата на бензин в кръвта ти са по-високи от обичайното, ще намериш нещо за себе си тук. Но дори и да останеш разочарован – редовните ъпдейти, които разработчиците са обещали да пускат, може би ще те зарадват със своите пакети от по 6 автомобила или мотоциклета, които да бъдат добавени към оригиналните в играта.

Мултиплейърът, както уточнихме е най-сериозният плюс на **Test Drive Unlimited**. Възможността да правиш свои собствени състезания е опростена до максимум и тук вече просто трябва да дадеш начална и крайна точка (ако имаш желанние можеш да зададеш и конкретен маршрут, не само старт и финал), да определиш такса за участие и награда и да обявиш състезанието. В момента, в който се намери ентусиаст, готов да застане срещу теб на трасето, можете да се почнвате. От *Atari* обещават редовно да организират официални турнири, в които да могат да участват всички, така че едва ли играта ще страда от липса на състезания за в бъдеще.

За финал може би трябва да споделя какво все пак подлежи на полировка. На места играта бяга от реалността. Това че профучаваш с 300 на червено не впечатлява полицаите, но това че някакъв малоумник се е блъснал в теб е причина да те подгонят с вой на сирени. Няма и повреди по твоя автомобил, което леко обезсмисля ефектните катастрофи, но това е направено е направено с цел да се попречи на некоректни играчи, които искат нарочно да повредят кочинката ти при състезание, за да може техен „авер" да спечели.

Това обаче са почти незабележими неща. Така че обявявам най-отговорно: **TDU** е правилният избор за всеки привърженик на рейсинг игрите и спокойно може да я играете с години, поне докато не излезе нещо по-голямо.

Отлична 8

По-добра от:

NFS Underground

По-зле от:

Почивка на Хаваите

Визия: 9
Особено ако имаш възможността да я пуснеш на високи детайли. Прекрасни автомобили, страхотни ефекти, екстериора на колите е бриат до последния детайл.
Звук: 8
Звуците са както трябва, но музиката този път е по-скоро постничка, в сравнение с предишните сериї. Наличните радиостанции въртят по не повече от десетина парчета всяка.
Геймплей: 9
Разнообразие от мисии и възможност за преиграване с различни автомобили.
Мултиплейър: 10
Като за рейсинг игра няма какво повече да се желае. Това е истината, не тунинг на колите, за да показваш кой колко свети в тъмното, а чисто, неподправено шофиране.

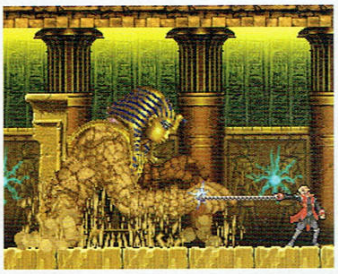
CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

▶ DS

от: KillaH

Жанр: action RPG Производител: Konami Разпространител: Konami
Сайт: www.konami.com/Konami/ctl3810/cp20104/si1719295/ci1/castlevania_portrait_of_ruin

Колега, помниш ли на стената любим портрет?



Гаргите атакуват!

United we stand!

Във времена на тонове посредствени заглавия, в които да се пусне що-годе добра игра се смята за грандиозен подвиг, класическите гейм-поредици вече празнуват своите 20-годишнини. Една от Големите в бранша, серията **Castlevania** отдавна е превърнала визуалното и музикалното изящество в неизменни спътници на двуизмерните си заглавия. Веселбата по случай четирите петилетки (към 2006-а) ударно избиване на мамалигарски кръволоци се допълва от новото попълнение в поредицата – **Castlevania: Portrait of Ruin** (**CPoR**), която, по примера на предишната **Castlevania - Dawn of Sorrow**, също е за *DS* преносимката на Нинтендо. И така, почваме да гърчим **CPoR**...

Още след първите няколко часа геймплей, дъртите фенове на поредицата ще достигнат до един основен извод, а именно – няма нищо ново под слънцето. Добре реализираната система за едновременна игра с два персонажа е взета и доразвита от **Dracula's Curse** (**Castlevania III**). Двуизмерната графика и арт са на високото равнище на графиката и арта на Dawn of Sorrow. Музиката, комбинираща ремиксирани мелодии и изцяло нови парчета, както винаги, няма равна на себе си. По същество **CPoR** е още от същата 2D напаст, от която няма отърване, докато не видиш завъртането на финалните надписи.

В **CPoR** мераклиите да изравнят вечно пръкващия се замък на Дракула със земята са русолявият момък Джонатан и синеокото девойче Шарлът. Джонатан е „цар на войната" и си служи с камшици, мечове, боздугани, саби, ятагани и т.н. Charlotte е „вещa в занаята" и праска неприятни магии. Двамата заформят мощна двойна комбина, на която биха завидяли не само Ван Дам и Родмън, но и Шамарето и Ванката. Дуото се използва за комбо-атаки (т.нар. „двойно размазване"), за решаване на загатки и за малоумна размяна на реплики (която се преживява само благодарение на съпътстващия я арт).

CPoR има далеч по-разчупен и разнообразен дизайн на нивата от **Dawn of Sorrow**. В нея дори са вкарани куестове, изпълнението на които възнаграждава Джони и Шарли с бонус-екипировка или умение. Вложеното в играта старание на *Konami* не може да бъде отречено, но все пак се забелязват подозрително сходни (макар и огледално обърнати) стаи и коридори. Пътуването в различни светове чрез картините в замъка до известна степен е попречило на създаването на единен, цялостен свят. Враговете се състоят от познатата ни до момента скелетско-вампирско-животинска измет, плюс няколко свежи попълнения. Макар и поднесени на килограм, изчадията не са мръднали на акъл от предходните игри. Това в **CPoR** вече е мизерия, защото трудността е леко занижена дори спрямо последните няколко попълнения в серията. Разположението на противниците, което в старите геймки навремето принуждаваше играчът да прави чудеса от героизъм, тук е почти лишено от тръпка. Просто във всеки един момент се досещаш какъв изрод откъде ще се цопне. Привлекателността на геймплея е намаляла и поради едно от нововъведенията – изпълняването на една торба странични куестове, някои от които са твърде досадни. Разбира се, част от тях могат и да не се изпълняват, но човек никога не знае точно от коя задача ще изпада някой ценен предмет.

Въпреки посочените недостатъци, **CPoR** заслужава своята поява на 20-годишнината на поредицата. Двамата главни герои се допълват много добре и самият екшън, особено при битките с босовете, е достатъчно забавен. В играта се появяват няколко познати, любими мутри от предходни игри. **CPoR** не само отнема доста време за минаване, но е и тъпкана до козирката с всевъзможни екстри. Артът и музиката ги споменах още в началото – те са гордостта на поредицата и тук за пореден път са пределно изпипани.

20 години в гейм-индустрията не са малко, дори са си твърде много. Хубавото в нашия случай е това, че с оглед на тази игра, **Castlevania** заслужено има безоблачно бъдеще. Двете измерения също.

Отлична 8

По-добра от:

Castlevania 64

По-зле от:

Castlevania: Dawn of Sorrow

Визия: 9
Перфектен арт.

Звук: 9
Прекрасна музика.

Геймплей: 8
Забавен, макар понякога да е леко досаден.

Castlevania: 8
Можеше и по-добре!

Silverfall

▶ PC

от: **Jeru**

Жанр: hack'n'slash **Производител:** Monte Cristo Multimedia **Разпространител:** Koch Media
Изисквания: CPU 3GHz, RAM 1GB, GPU 256MB, HDD 10GB **Сайт:** www.silverfall-game.com

Анимационен Dungeon Siege? Горе-долу... да.

Никога не съм имал нищо против **Diablo** клонингите. Особено когато простичката, но гениална *Blizzard*-ска концепция е изкопирана кадърно. За съжаление освен първия **Dungeon Siege**, **Titan Quest** и **Sacred**, почти всички останали опити са ако не откровено некадърни, то посредствени. Дори при директните плагиатски актове се изисква талант, за да бъде крайният продукт нещо повече от поредното евтино копие. Наистина ми се искаше **Silverfall** да е една от талантливите трактовки на познатата клъц'ен'муш формула, но за мое огромно съжаление не успя (макар и за малко) да излезе от сянката на гореизброените заглавия. Нека все пак да видим какво ни поднасят кочовете от *Пич Медия...*

Ах този Cel Shading!

В последно време сел шейдингът явно е вървежен, щом и западни, и японски дивелъпъри се скъсват да го използват, макар и в повечето случаи да се свежда само до слагането на едни черни контури, без някой да си играе да оправя сенките и другите характерни за този прийом елементи. *Monte Cristo Multimedia* ако не друго, са направили едно адски добре изглеждащо RPG. Не само, че сел шейдингът е използван умело, но и арт дизайнът е повече от приятен като за на пръв поглед стандартно фентъзи. Гадинките са интересни на вид и със страхотен детайл, околната среда също е красива. Е, анимациите не са на достатъчно високо ниво, но като цяло визуалната част определено е най-големият коз на играта.

Звуковото оформление обаче е безлично и макар и да не ме издразни с нищо конкретно, ще си позволя да го определя като посредствено, защото не ме и впечатли с нищо.

Историята, на пръв поглед, изглежда забавна (въпреки крайната си клишираност), но после се затлачва и бързо отегчава. Велики магьосници пазят реда, докато един ден не се пръкват парните машини. Новата технология, разбира се, бива приета от едни и отхвърлена от други, развихрят се конфликти и насред цялата каша Злото, което никога не спи, се възползва от раздорите при човеците, за да се развихри. Някъде по това време се появяваш ти и наритваш Злото.

Сянката на посредствеността

Жанрово (ако сте ми проспали увода) **Silverfall** е стандартно hack'n'slash RPG от старата школа. За съжаление повечето от елементите, необходими за изграждането на добър за игра от жанра геймплей са доста счупени. Интерфейсът е неудобен, картата е "в Гъзъ" и е изключително объркваща и безполезна. Системата с риспоунването след като се гътнете също е недоизмислена. Предполага се, че след като хвърлите топа и "възкръснете", трябва или да си издирите трупа, за да си върнете обратно екипировката, или да платите на някой от "застрахователите", които обаче в някои случаи са ситуирани на толкова безумни места (правилно – в Гъзъ), че замислеността от авторите избор "да си търся пресния гроб или да платя на някоя хиена, за да ми достави багажа" се свежда до "бе дай да се помотая, па да видим какво ще намеря първо – гроб или хиена". Патфайндингът на дружките ти (и такива има, разбира се) е кошмарен и на моменти и ме караше с носталгия да си спомням *Bioware*-ските хитове отпреди почти десет години.

Като го гледам тоя дракон от какви подръчни материали е направен и аз бих се опълчил срещу навлизането на парните машини.

Мога до безкрайност да продължавам с изброяването на дребните недъзи, които колкото и да са малки на пръв поглед, при натрупването си успяват до голяма степен да ти убият кефа от иначе приличната игра.

Всички останали елементи от самия екшън са налице и са що годе кадърно реализирани. Системата за развитието на героите също добра, а предметите, с които може да ги екипирате, са доволно много на брой. Приятно впечатление прави, че всяка една промяна в екипировката се отразява директно на външния вид на героя, а това, в комбинация с вече споменатата приказна визия, е радост за окото.

Ако сте зажаднели за нов hack'n'slash, най-добре се насочете към още пресния **Titan Quest: Immortal Throne**. В случай, че той вече ви е омръзнал (което силно ме съмнява), недейте и да бягате от **Silverfall** като дявол от тамян, защото въпреки негативизма, който изсипах (май съм единственият, който не се вписва в картинката от тазмесечния редакцион), *Monte Cristo* са направили едно сносно 25 часово приключение, което въпреки недодялаността си е една приятна времегубка.

Добра **6**

По-добра от:

Dungeon Siege: Legends of Aranna

По-зле от:

Titan Quest

Визия: 8
Много детайлни персонажи, красива околна среда и модерния напоследък сел шейдинг. Малко куци движения.

Звук: 6
Не дразни.

Геймплей: 6
Приятен като цяло, но с доста недоизпипани и дразнещи елементи.

Diablo клонинг: 6
Става. И далеч по-лоши сме виждали.

Sandbox gameplay

От: **Wolf**

Игрите в стил "Sandbox" имат отворен край или нелинеен геймплей." На това ни учи събраната световна мъдрост в wikipedia. Според мен обаче истинското определение на термина се крие точно в буквалното му значение. Представете си един безкраен в детските очи свят (пясъчника), представете си, че имате оръдията (ситце, гребълце, кофичка, лопатка, знаете как е) и уменията да направите с тях общо-взето всичко, което си пожелаете. А единственото, което ви ограничава, е въображението ви и някакви много базови правила ("да си вкъщи за вечеря"; "не изкарвай пясък от пясъчника!"; "не бий Жорко с лопатката по главата"). Това, разбира се, е "sandbox" игра в абсолютно чист вид. "Sandbox" игра, освободена от технологически и бюджетни ограничения.

Реално на повечето подобни игри им се налага все пак да имат някаква финална или съпровождаща ви през цялото време "цел", към която да се стремят играчите. Помня една много скорошна презентация (от *DICE 2007*) с част от екипа на *Уил Райт*, работещ по **Spore**. В нея девойката, която отговаря за финалната част на играта, а именно за *"Space Game"*, разказа, че при тестовете им с фокус групи повечето хора не знаели какво да правят, след като се качат на НЛО-то си. Когато модераторите на сесиите им подсказвали, че могат да правят *каквото си поискат*, те съвсем се опелквали. Именно това е причината никога да не видим "чиста" игра-пясъчник. Просто голямата маса от хора има нужда от някаква цел, за да може да се забавлява.

Всъщност това е доста тъжно, защото именно sandbox игрите ни връщат в онзи безгрижен период от живота ни, в който шепа пластмасови каубойци и индианци, един кашон и много фантазия ни бяха напълно достатъчни, за да се забавляваме часове, ако не и дни наред. В крайна сметка не е ли именно това целта на "играта"?

Вместо да мечтаем обаче, нека разгледаме няколко по-изявени представители на "жанра" и да видим точно кое ме кара да го обичам толкова много. Споменаването на *Уил Райт* и *Maxis* по-рано не беше никак случайно, тъй като те са едни от най-изявените "пясъчни разработчици. Игрите им, за които можете да прочетете малко по-подробно към края на списанието, до една са представители на типичния за пясъчниците геймплей.

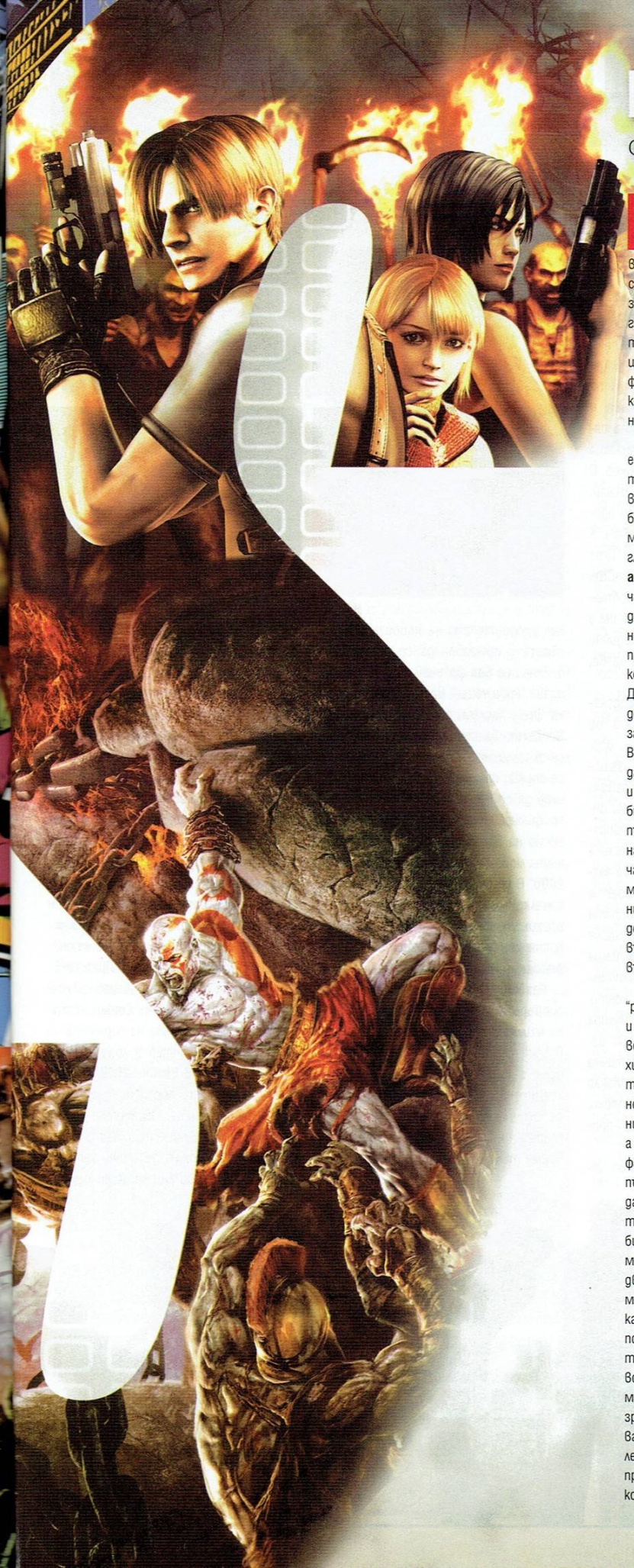
Sim City, в частност, вероятно е и основната причина да пиша тази страничка и смело да отстоявам казаното на нея. Има нещо истинско и магическо в момента, в който осъзнаваш, че след като дни наред си се потил над изграждането на мегаполиса си, можеш да започнеш да правиш мизерии. Махни всички полицейски участъци и гледай как бавно, но сигурно градът се потапя в безредици и насилие. А какво ще стане, ако променя малко улиците и създам изкуствено задръстване? А ако срутя пожарните и започна да чакам неминуемия пожар, който ще изпепели създаденото с толкова любов селище. Години по-късно дойде и **Sims**, който малко или много беше **Sim City** за момичета... но пък за изродите като мен настанаха още по-щастливи времена. Този път беше лично! Отгледай си Симовете, направи им къща убиец... махни им вратата и гледай как унищожават запасите си в хладилника и започват да умират от глад. Или заключи някой скаран с готвенето в кухня с пет приятно експоладиращи газови печки, очаквайки трепетно да направи Грешката. Именно подобни геймплейни "решения" разграничават типичните представители на пясъчниците от порежисираните им събратя.

Другият тип sandbox игри, където нещата се размиват малко повече, са тези, които с премрежен поглед наричаме "нелинейни". Като например **Grand Theft Auto** или **Fallout**. Има нещо изключително задоволяващо в това да опъваш играта до краен предел и да видиш къде разработчиците са сложили стените на виртуалния ти пясъчник. В някои игри те са доста очевидни, а заедно с тях и финалната цел се вижда от далеч (**Grand Theft Auto 3**), но това не пречи да се разбъркаш и да развихриш въображението си. В други ограниченията общо взето отсъстват. Имаш начало, имаш цел. Имаш свят. Винаги ще помня как един съученик, след като месеци наред беше играл **Fallout 2**, в един момент прихвана разговора ми с друг приятел и зададе въпроса "Ама играта има край?" След месеци игра той не само не беше стигнал до финала, ами дори не подозираше, че такъв съществува. Независимо, че бе избил или поробил половината свят и активно се стараеше да "оправи" и другата половина.

Именно това е и най-големият плюс на виртуалните пясъчници – безкрайната дълбочина. Докато в **God of War**, **Gears of War** или някоя друга игра, съкращаваща се на **GoW**, ти дават забавлението в точно определени дози, ограничени по предварително зададен начин, в една истински добра Sandbox игра как и на какво точно ще си играеш, зависи единствено и само от въображението и желанието ти.

Directed gameplay

Om: **Roland**



Directed gameplay, ако вярваме на дефинициите, е такъв, в който през цялото време си наясно с посоката и целта си. Да не се бърка с "праволинейност", защото игри като **Baldur's Gate** отговарят идеално на описанието. Как точно съм се озовал в позиция да защитавам привидно по-ограничената форма на гейминг, питаш? Ами понякога ограничението, оказва се, далеч не е лошо нещо.

Да започнем с мотивацията. Това е строго индивидуално усещане, естествено, но лично аз не се чувствам особено мотивиран да играя игра без точна и ясна цел, въпреки по-голямата свобода, която получавам. Заглавия от рода на **The Sims** или **Black and White** ми задържат интереса за час-два, а после просто ги зарязвам. В днешното забързано ежедневие игрането не е свободно реещ се в безкрая процес. Една игра трябва да предлага конкретика, целенасоченост и посока. Да вземем за пример **God of War**, където винаги имаш представа откъде започваш и къде искаш да стигнеш. Всеки елемент около теб е направен да взаимодейства с предхождащия го и със следващия. След този пъзел идва битка, тя прави възможен следващия пъзел, а той пък разрешава загадката на *онази* тераса с рога отпреди един час. Подобна композиция на една игра мотивира много повече от безкрайните възможности за забавление, дори когато не разполага с бруталния във всички отношения геймплей на въпросния **GoW**.

Втората причина да защитавам "режисирания" геймплей са историята и атмосферата. Каквото и да си говорим, в една sandbox игра първото хич го няма, а второто е силно притъпено от липсата на фокус. Всъщност тук дори не си говорим за гениални сюжети като този на **Torment**, а просто за историята като движещ фактор. Колкото и безумен да е сетъпът на **God of War**, ти го играеш И за да видиш какво ще се случи по-нататък. **RE4** може да има атмосфера на би-мууви, обаче е *притегателна* атмосфера на би-мууви и постоянно те движи напред в историята. Игрите могат да притежават огромна сила като разказвачи. В някои отношения по-голяма дори от книгите и филмите, защото при нужда разполагат с всички техни средства (текст, камера, музика, актьори...), но вместо зрител, ти си *участник* в тях. Първата **Syberia**, например, беше великолепна, интровертна и меланхолична приказка за следването на мечтите, която ме впечатли повече от *всеки* филм на тая тема, който някога съм гледал. Ами гениалната фабула на **Legacy of Kain** серията? Пътуване между различни епохи, времеви парадокси, подмолни игри и интриги, тайни в тайните и страхотно изградени герои ('щото който оспорва правото на Кейн да е асото пика на гейминга, просто е сбъркал списанието)... Разбира се подобно нещо също е строго индивидуално и никой не е задължен да му е важно, но ако човек поне малко се вълнува играта, която играе, да е не просто "геймка", а част от някаква история, sandbox-геймплеят не е в състояние да му предложи практически нищо.

Последният ми аргумент е малко по-мъгляв, доколкото всъщност присъства доста повече в "пясъчните" игри. Говоря за скритите бонуси. Разбира се в directed игрите тяхната употреба е милион пъти по-ограничена, но всъщност не е ли това, което ги прави и по-удовлетворяващи? Когато си на крачка от превъртането на колос като **Final Fantasy X**, който има огромен, но напълно праволинеен свят, откриването на всички тайни места и предмети, сглобяването на ултимативните оръжия и привличането на трите скрити Еона – това е в пъти по-удовлетворително от факта, че при двучасово мотаене в привидно безкрайна местност, случайно си се натъкнал на нещо скрито. Същото важи и за тайните места в игри като **God of War**, където освен това откриването им води и до реална промяна в геймплея. Факт е, че в "режисираните" игри сикретите са също много по-конкретни и обвързани с механиката на играта, тъй като където имаш ясна цел, е много полезно бонусите, които предлагаш, да я подпомагат.

Да не говорим и колко прекрасно е усещането, че не просто си завършил една игра, но и си я опоскал до последния милиметър и си открил всички тайни, оставени от създателите й. Тази "цялост" на геймплейното изживяване за мен поне е изключително важна и постижима само в "режисирана" игра.

С което аргументите ми повече или по-малко се изчерпват. Sandbox игрите крият голямо очарование и при повече свободно време са чудесно забавление, но за мен концентрираното геймплейно изживяване с цел и посока е много по-удовлетворяващо, както и подходът към играта като средство за разказване на история. В крайна сметка именно това различава виртуалното забавление от игрите на пясъчника, нали?

Профил Maxis

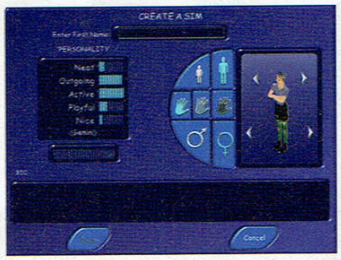
От: **Wolf**

Ако зададете на десет геймъра простия въпрос "Коя е най-успешната гейм компания на всички времена?", поне осем от тях ще отговорят "*Blizzard*, естествено". Един ще каже някоя глупост, воден от фенбойщина или малоумие, и може би един ще те зарадва с верния отговор. Защото, дори и като част от убер-корпорацията, която мразим страстно, *Maxis*, все пак са родоначалниците не само на един жанр в гейминга, но и на "различното мислене". Точно **SimCity** в края на осемдесетте показва на хора като Сид Майер, че геймърите всъщност не държат единствено да разрушават, а могат да се радват и на нещо по-различно, по-*конструктивно*.

В следващите две странички ще ви разкажа турболентната история на *Maxis* и Уил Райт, две имена, превърнали се в поп-културни икони в последните 2 десетилетия.

Златните години.

Някъде в средата на осемдесетте един млад дизайнер на име Уил Райт работи над игра, наречена **Raid of Bungeling Bay**. Задачата му била да създава острови, които след това играчът да атакува с хеликоптер. В процеса на работата младежът в един момент осъзнал, че всъщност му е много по-забавно да прави самите острови, отколкото след това да се отдава на милитаристична агресия. Много скоро след това той си взел редактора за острови, добавил някои дребни детайли като "коли" и "хора" и използвал теориите на известния по онова време Джей Форестър за еволюцията на градския пейзаж. Така се родил **SimCity**. След като работил над проекта около година сам, Уил решил, че разполага с нещо истински уникално и иска да го покаже на света. За съжаление отрочето му се оказало *твърде* уникално и всички големи разпространители го отхвърлили, като непрекъснато му задавали въпроса "Как ще стане игра от това?". През 1987-ма Райт най-накрая успял да пусне официално версия за по-малката платформа *Commodore*. По-късно същата година той се среща с Джеф Браун, който бил силно впечатлен от играта и му предложил да сформират компания, чрез която да я разпространят за *PC* и *Mac*. Те решили да нарекат компанията *Maxis*.



През 1989 г. двамата успели да подпишат договор с компанията *Бродербунд* (които по онова време били някакви мечове...) и да пуснат играта. Първите няколко месеца след рилийса отрочето им се продавало доста колебливо и единственият служител на компанията – Уил – се занимавал с техническата поддръжка от апартамента на Джеф. С времето обаче, благодарение на т.нар. "word-of-mouth", бавно, но сигурно продажбите започнали да се увеличават. А в един светъл момент списание *Time* дори написало цяла страница за **SimCity**. И това по време, в което компютърните игри едва са прохождали и не им е било обръщано особено голямо медийно внимание. Останалото, както се казва, е история.

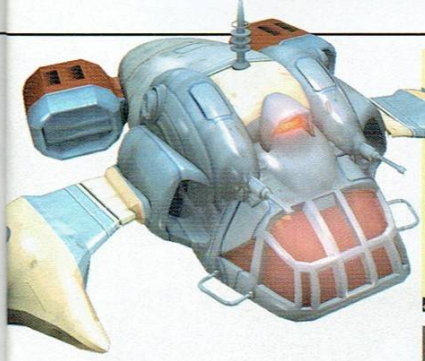
След невероятния успех на градската симулация, която се превръща в поп културен феномен в онези тъмни времена, които ние сме изтървали, защото сме сваляли бай Тошо и сме правили митинги на булевард Ленин, всички очаквали да видят какво точно ще направи бащичката Райт. Който, понеже не е някакво мързеливо копеле, бързо се захванал да работи над два нови проекта – **SimEarth** (базирана върху теорията "Гайа" на Джеймс Лъвлок, занимаваща се с планетарната еволюция; вълнуваща работа – ако имаш време задължително прочети нещо по въпроса), която, колкото и странно да звучи, симулира Земята; и **SimAnt**, която, отново изненадващо, се занимава с реалистична симулация на ферма за мравки. Макар и двете игри да били доста популярни, всички чакали от *Maxis* едно нещо –продължение на **SimCity**.

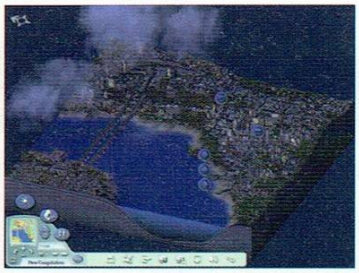
Проблемът с втората част на играта бил, че чичо Уил проявявал упоритостта на новоизгряла рок звезда и отказвал да се занимавало повече със **Sim** франчайза. Той искал да прави *"нови неща"*. Затова дал проекта на Фред Хаслем, работил с Райт над **SimEarth**. За съжаление впоследствие се оказало, че Хаслем няма да може да се справи сам и се наложило големият шеф да се върне и да се потруди над продължението на хита си. Година по-късно на бял свят се появява и голямата любов на Вълка, а именно **SimCity 2000**. В интерес на истината играта е малко или много графичен ъпдейт на оригинала, с много малко геймплейни промени, много по-изчистен интерфейс и изцяло пренаписан код.

Разбира се "миленумното градче" се превърнало в невероятен хит и продало милиони бройки. Играчи и критици в един глас се съгласили колко добра идея е било да не се оправя това, което не е счупено, и колко добре са се сетили *Maxis* просто да облекат класиката в нови дрехи. Уил, по онова време твърдо решил, че това вече ще е краят на **Sim** франчайза и е време да започне работа над други игри.

Началото на края

През 1995г. *Maxis* правят грешката да се отварят за инвестиции. Малката гейм компания губи атмосферата и креативната си свобода, превръщайки се в корпорация, управлявана от "парашутиста" Сам Пуул, който преди това е работил като директор на отдел продажби в *Disney*. По-късно същата година, след невероятно успешния годишен доклад, компанията пуска публични акции. Това им носи стряскащите за онова време 35 милиона долара. През 1996-та Уил Райт се впуска в разработката на новата си игра, **Sim Copter**, която трябвало да позволява на играчите да пилотират хеликоптер в града, който са си изградили в **SimCity 2000**. За най-голямо съжаление, господин Пуул нямал никаква идея как се разработва игра и под натиска на инвеститорите слага някакви невъзможни дедлайни, като за капак дори орязва бюджета до неузна-





ваемост. Към коледа 1996 *Maxis* някак си успяват да "завършат" и четирите игри, които разработват – **SimTunes**, **SimCopter**, **SimPark**, и **Full Tilt Pinball**. За пусковата им недоклатеност намеква и "бъгът", с който **SimCopter** се появява на пазара. Единият от програмистите на играта бил хомосексуалист и се възпротивил срещу това, че главния герой се увлича само по девойки. В знак на протест той сложил easter egg, в който двама мъжаги се появяват на случайни места и се целуват. Това трябвало да бъде много рядко събитие, но поради забързания пуск на играта "събитието" се появявало плашещо често.

1997-ма продължила падението на *Maxis*. Четирите прибързани игри в края на предната година се продавали слабо, с изключение на **SimCopter**, която се продавала... по-малко слабо. Вместо мениджмънта да се съсредоточи върху нещо конкретно и да даде на Уил и компания шанс да извадят фирмата от лайната, те се панирали още повече и решили да експериментират с т.нар. подход "двуцевка". Правиш много неща едновременно и се надяваш поне една "сачма" да улучи целта. *Maxis* купили тексаското студио *Cinematronics*, на които възложили задачата да създадат играта **Crucible**, която трябвало да е **Diablo** клонинг. Компанията също така се опитала да прави и Full Motion Video игри, като единственото извратено отроче на тази идея е **The Crystal Skull**, в който участва не кой да е а Едуард Джеймс Олмос (Адмирал Адама от **Battlestar Galactica**). Другите жалки опити включвали детски игри, главните роли в които си делели мишката Марти и... марка за спортни принадлежности.

След като всички тези идеи гръмко се провалили, мениджмънтът на компанията решил да извади коза си и дал задачата на Уил да създаде **Sim City 3000** – този път изцяло в 3D. За съжаление те не чули обясненията на Райт, че технологията в онзи момент не е можела да поддържа игра с ниво на детайл като **Sim City**...

Краят... на края

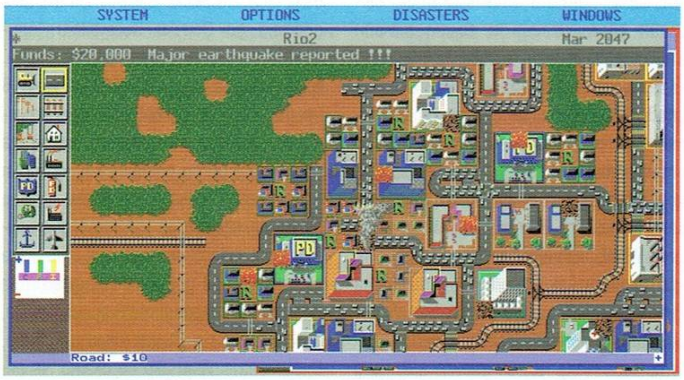
През лятото на 1997 *Maxis* са в най-ниската си точка. След многобройни провали и благодарение на липсата на фокус на управленско ниво компанията е пред фалит. На мениджърите се налага да се свържат с гиганта *EA* и да им предложат сделка за изкупуването на почти разрушеното от тях студио. Скоро след това *EA* купува *Maxis* за $125 милиона в акции и назначава един от най-добрите си ръководни кадри, французинът Люк Бартелет, за изпълнителен директор на студиото. Буквално за няколко месеца новият шеф на *Maxis* разтърсва компанията из основи, като прави някои много нужни съкращения и замразява повечето безумни проекти – от мишката Марти и марката за спортни принадлежности, чак до *Cinematronics* и **Diablo** клонинга им. Люк удря спирачка и на 3D проекта на **SimCity 3000** и дава нареждане разработката да се започне наново, от нулата. А колкото до Уил – французинът му дава парите и ресурса да започне работа по проект, който той замисля от доста време и чиято концепция е "симулация на човешка околна среда с отворен край".

Година по-късно, през февруари 1999, *Maxis* най-накрая завършват и издават новия и подобрен **SimCity**, като вместо да откриват топлата вода, в добрия стар стил на *EA*, които обичаме да мразим, просто надграждат оригиналната игра в много малки и ключови области. **SimCity 3000**, разбира се, се превръща в бърз комерсиален успех и нещата започват да изглеждат повече от добре за малката компания, създадена преди повече от десет години.

Но истинският финансов гений на *EA* не разцепва мрака още една година, чак до началото на бленувания миленИум. През февруари 2000 година излиза новата игра на Уил Райт, която самосиндикално "избива" инвестицията на мега корпорацията в полумъртвия *Maxis*. Непретенциозното ѝ име е **The Sims**, а оригиналният продукт продава повече от 6 милиона копия в цял свят. Няма да губя място и време да те занимавам с безкрайните експанжъни и продължения на това заглавие, защото реално няма човек, който да не е чувал за тях. Единственият факт, което ще спомена, е че към януари 2007 година франчайзът **The Sims** е продал над 70 милиона копия в световен мащаб.

Бъдещето

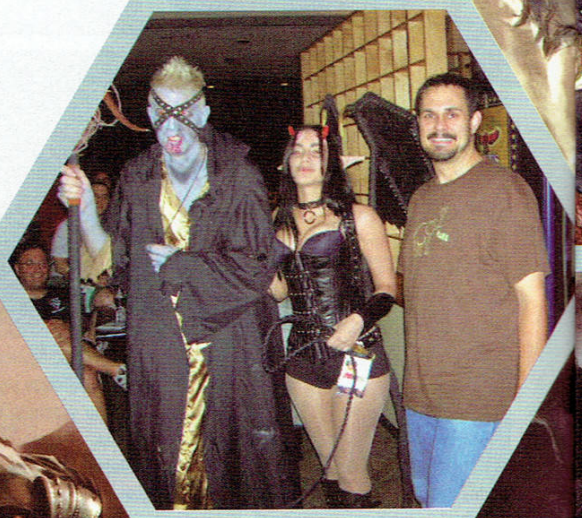
Смятам да се проявя като пророк и да предскажа, че в бъдещето на компанията виждам много експанжъни за **The Sims**, както и версии на играта за *Xbox 360*, *Playstation 3* и особено *Wii*. Извън кръга на шегата (въпреки че съм готов да си заложа важни телесни части на това пророчество) всички фенове на гения на Уил Райт с нетърпение очакваме вече неколкократно забавения **Spore** някъде към края на годината. Аз лично вярвам, че проектът ще е повече от успешен, особено имайки предвид, че *EA* са оставили златната си кокошка да прави каквото си иска с играта, като единственото, което се иска от Уил, е да снесе златното яйце. Което, както многократно е доказвал, той



Месечен N∞bzor

Om: **Wolf**

...в който Вълка се връща към корените и се чуди ще успеят ли Blizzard там, където Arenanet удариха на камък...



Може би някои от по-старите фенове на списанието си спомнят един ентусиазиран младеж, наречен BigBadWolf, който за много кратък период от време пишеше около страничка всеки месец за eSports сцената. За съжаление гореспоменатият младеж си прокара широколентов (т'ва между другото е broadband на български, да няма някой, дето да се обърка) интернет и реши да "поцъка малко" една игра, наречена **Ultima Online**. Няколко години по-късно правим пълен кръг, след като на младежа, който вече е малко по-дърт и по-тъп, му се налага отново да пише на страниците на Gamers' Workshop за про гейминг сцената.

Турнирът!

Сигурно много от вас вече са ме отписали с леко презрително "Тоя съвсем изтреще". Това, към което така заобиколно се опитвам да стигна, е обявеният от *Blizzard* Arena tournament. Ще обясня накратко, за тримата души, които не играят **World of Warcraft**, но се интересуват от MMO игри. Ако случайно не знаеш какво е Арена – това е нещо като Battleground в играта, в който можеш да участваш в отбори от по 2ма, 3ма или 5ма и да се срещаш с други отбори (като няма значение от коя фракция си – Horde може да се среща както с Horde, така и с Alliance). Арената действа на ladder принцип, всяка победа ти носи известно количество точки, а всяка загуба – намаляване на точките. Арените са разделени на сезони, като на края на всеки сезон точките на отборите се зануляват. На 28 Март (не ме цитирай никъде, но изглежда като добра дата за обявяване...) *Blizzard* обявиха плановете си за развитие на Arena турнирите. Всички отбори, участващи в 5 на 5 мачове от всеки отделен Battlegroup (това са по няколко сървъра, които участват в един PvP pool), ще имат шанса да се състезават за възможността да попаднат в квалификациите по региони (Европа, Северна Америка и Корея). Топ отборите от всеки Battlegroup на края на сезона (15 Април за *нас*) ще бъдат копирани в състоянието, в което са вдигнали победната купа в Battlegroup-а си, на отделен сървър. Те ще се състезават на този "частен" сървър на същия принцип от 20 Април до 4 Май. В края на този период на осемте най-добри отбора от всеки регион ще бъде даден шанс да участват в офлайн турнири. Победителите от тези турнири (най-вероятно ще са различна бройка от различните региони) ще бъдат поканени да се борят за голямата награда на финалния турнир. От *Blizzard* още не са казали къде и кога ще се проведе въпросният, но тъй като Вълка е виден пророк и трябва да се прояви – аз лично бих си сложил парите на *Blizzcon*.

eSport MMO?

Като изчистим пълнежа, какво остава? Онлайн квалификации, офлайн квалификации и голям офлайн турнир за финал – съвсем типичен модел на един eSport ивент. Още повече, че вече започнаха да се появяват спонсорирани отбори тук и там, точно както при "сериозните" игри, на които обичаме да залепяме етикета "Pro Gaming". Голяма част от **WoW** играчите вече подскачат и се радват как видиш ли и тяхната игра се превръща в истинско eSport събитие. Непълнолетните ентусиасти започнаха да мечтаят как след няколко години ще се издържат само от **World of Warcraft**. Ситуацията ни е много позната и всички илюзии, свързани с преминаването на една игра под про гейминг банера, започват да се проявяват.

Проблемът обаче е, че **WoW** и особено тази форма на турнир по никакъв начин не може да се превърне в истинска eSport игра. И ще побързам да се обоснова преди тълпата да се сформира и, понесла вили и камъни, да се насочи към редакцията. ПрогейминГът, както и всеки друг спорт, се гради на равното начало и равнопоставеността между всички участници. Това, най-общо казано, означава, че всеки играч трябва има достъп до всички възможни "оръдия", налични за другите участници. Тези "оръдия" в едно *MMO*, и **WoW** в частност, са класовете и предметите. Това е моментът някой да скочи и защити позицията, че това наистина е така – че всеки отбор може да сформира каквато дистрибуция на класовете прецени и че така или иначе най-добрите предмети се вземат от наградите в арените. Да, това е така и Вълка няма да спори. В момента. Ами ако се окаже, че някой е измислил невероятно имбава стратегия, като примерно използва пет друида и се класира първи в battlegroup-а си и съответно отиде на финалите. А в следващия момент *Blizzard* преценят, че друидът като цяло е прекалено силен клас и го нанърфят от всички посоки. Какво

става с този отбор? И с какво играчите от отбора са виновни, че са използвали най-силната достъпна комбинация от класове? В една нормална прогейминг игра те просто щяха да сменят клас дистрибуцията си и да продължат. За съжаление в рамките на тези правила това е невъзможно. Ами ако отборът на *Death and Taxes*, например, в последния момент преди да ги копират отиде и направи един рън с гилдията и се нагрухти с някакви невиждани досега PvE предмети? Това честно ли би било спрямо другите отбори, които нямат достъп до тези айтеми, защото не са част от някоя велика гилдия, но за сметка на това са по-добри играчи? Написвам го тук, черно на бяло и ще го говорим отново, когато стане ясно кои са класиралите се отбори – да ми опада козината, ако сериозна част от героите на финалната права не са облечени в дрехи, намерени извън арената, използвайки тактики, които в момента просто не са хрумнали на обикновения играч.

Няма как да не се спрем и на споменатите по-горе батъл групи. Които отново ни показват нечестността в системата за класиране. Ако приемем, че от батългрупата на *Nurfed* се класират 2 отбора (А и Б отбора на Nurfed, разбира се), какво правим с третия отбор там, като почти сто процента той ще е в пъти по-добър от първия в други батъл групи? Аз не знам какво правим ние, но със сигурност мога да ви кажа какво ще правят те – ще духат. Да не говорим за факта, че в някои групи има по 6 сървъра, а в други – по 18. Не ми се вярва някой да оспори факта, че е много по-лесно да се класираш, състезавайки се с три пъти по-малко хора. Разбира се, това е и моментът дебело да подчертая, че на всичкото отгоре турнирът не е достъпен за всички – като дори и нашата малка държава, за най-голямо съжаление, е подмината от *Blizzard*, като подходяща. Мамка му, дори играчи от някои *щати* в Съединените *Щати* на Америка не могат да участват в турнира.

Алтернативата

Любопитното е, че алтернатива съществува в лицето на **Guild Wars**. Ако ще хващаме да налагаме *MMO* игра (дори и набедена такава... *I kid, I kid*), като прогейминг стандарт, защо поне не вземем да го направим с игра, която е създадена с тази идея? Във всеки аспект, в които **WoW** не може да бъде реално и истинско eSports събитие, **GW** има отговор – в него всичко може да се постигне с PvP (като предметите реално нямат никакво значение), единственото, което може да различи отбора ти от противника, е какви skill-ове и тактика сте избрали – а гореспоменатите скилове са достъпни за всички – независимо дали си член на убер гилдия, или льолльо от България.

Истината, за съжаление, е друга – ако *Blizzard* са си наумили да превърнат **WoW** в прогейминг платформа, няма нищо, което да ги спре. Играта им е по-слаба от алтернативата? Балансът е тотално засран? За да се състезаваш с истинските отбори, трябва да рейдваш по 20 часа на седмица? За да останат в състезателна "форма", добрите отбори трябва да рейдват по 20 часа на седмица? Няма никакъв проблем, защото това е игра на *Blizzard*, а както всички знаем, те са безгрешни. Да не говорим, че имат и около осем (станаха ли вече осем? Кой брои...) милиона истински заинтересовани и още поне два милиона, *потенциално* заинтересовани, защото са играли по едно или друго време. А чудесно знаете, че което не става с пари, става с много пари. Пък *Blizzard* имат на разположение повече народ от населението на нашата малка държава, които да цакат по $15 на месец.

За този месец толкова. Аз лично не знам колко подмолни атаки към **Guild Wars** трябва да направя, за да получа поне един гневен мейл на wolf@games.bg. Или поне някакъв мейл. Мисля си следващия месец да нахраня **WoW**, като малка проверка дали изобщо някой ги чете тези страници. Както и да е, да си завърша с дежурното – ако мислите, че има нещо много интересно, което трябва да покрия – знаете къде можете да ме намерите.

ПП: Благодарности на Kinray от Blood Omen за това, че ми обърна внимание на арените; както и на канал #horde на uni.bg – много яки хора, задължително минете да ги видите.

Multirama-HQ Xtrema PC

За нас е непривично да ревюираме цял компютър. Особено някоя от така наречените "геймърски конфигурации". Не за друго, но кастата на играчите винаги има много особени изисквания към хардуера. Знаете как е.
Освен това да имаш компютър само за една-две седмици и да разгледаш всичко, да му се насладиш както трябва, не е лесно. Просто това време е адски малко. Все пак ще ви кажем какви впечатления успяхме да съберем за ограниченото ни време. И така:

Какво е:

HQ Xtrema PC е зверски наточен геймърски компютър, който при нас дойде в комплект с монитор Samsung SyncMaster 940bw и клавиатурата Logitech G15, за която сме ви разказвали вече.

Какво е специалното:

Самата конфигурация, както казахме, е правена специално за геймъри и всичко в нея е съобразено с изискванията на този странен подвид на Хомо Сапиенс. Въпреки че някои части ни учудиха леко, съотношението цена/качество е повече от добро.
Като начало сред специалните неща трябва да отбележим най-очевидното такова. Кутията на машината е Cooler Master CM Stacker 830, която е и първата сертифицирана от NVIDIA за новата технология SLI. Няма да ви обясняваме колко извънземно изглежда, ще трябва сами да видите. Процесорът е двуядрен Intel Core 2 Duo, работещ на 3,1 Ghz. Дънното е с чипсет на NVIDIA с 2 GB DDR2 RAM. Видео картата, както може да се очаква, е NVIDIA GeForce 8800 GTS с 320MB видео памет. Саунд картата е Creative SB X-Fi, която е добавена допълнително, тъй като на дънното си има стандартен вграден звуков контролер. Голямата изненада беше хард дискът, който се оказа 70 гигабайтов Western Digital при това на ATA контролер. Вярваме, че приятелите ни от Мултирама предлагат като опция и по-голямо като капацитет устройство. Ще можете да се насладите на Sony DVD-RW и четец за всички възможни формати flash карти. Освен това имате изнесени удобно на предния панел 4 USB порта, 2 firewire такива, както и изводи за слушалки и микрофон. Мониторът от своя страна е 19 инчов, широкоекранен и поддържа резолюции до 1440x900. Response time-ът му е 4 милисекунди, което е повече от добре за TFT монитор. За клавиатурата няма какво повече да кажем, извън вече написаното преди няколко броя, с изключение на това, че тази е с напечатани букви и по БДС стандарта.

Защо си заслужава:

Защото колко човека могат да си позволят Alienware в наши дни? Заради удоволствието **Rainbow Six Vegas** да ти върви избичено до край с всички екстри при не по-малко от 40 кадъра в секунда. За да можеш да цъкнеш отметката High Definition, която ще срещаш при все повече игри, и да не се притесняваш, че изчадието няма да тръгне. Защото идва **Unreal Tournament 3**. И освен това – защото можеш да получиш една доста сносна геймърска конфигурация, без да ти се налага да четеш пространно ревюта на хардуери и да се чудиш кое точно да си избереш и ще бъде ли то съвместимо с останалите части, които си си харесал. Заради обслужването и оригиналния **Windows**, които ще получиш. Защото така пазарували модерните цивилизовани хора. Не-гийковете с други думи.

Какво може да те разочарова:

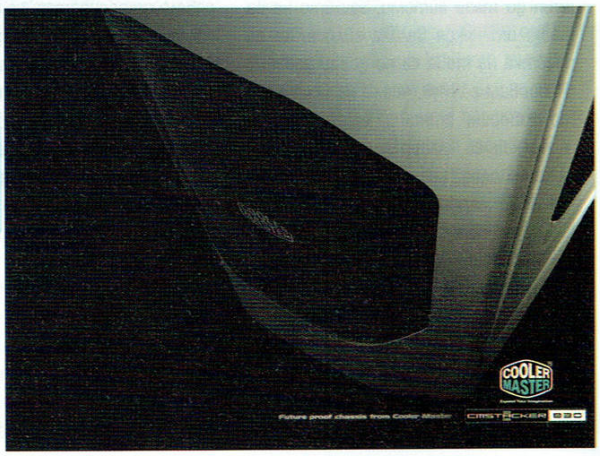
Фактът, че ако си гийк, за тази цена ще си сглобиш доста по-добра машина.

Колко струва:

Компютър Multirama HQ Xtrema – 3999 лв.

Монитор Samsung SyncMaster 940bw 19" - 479 лв.

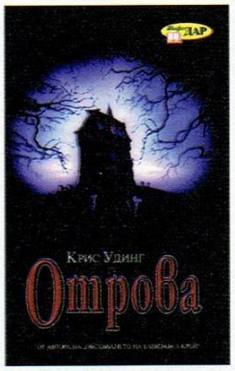
Клавиатура Logitech G15 – 176 лв.



Издателска къща „ИнфоДАР“

ДОБРИТЕ КНИГИ - УДОВОЛСТВИЕ ЗА ВСИЧКИ

www.infodar.com



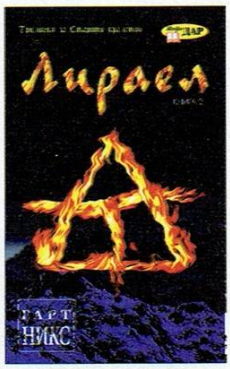
Отрова
Автор: Крис Удинг
Издава: ИК ИнфоДАР

Крис Удинг направи повече от впечатляващ дебют на родния фентъзи пазар със **Сказание за Сарамир** и **Обсебването на Елейзабел Крей**. Основният въпрос беше дали с **Отрова** ще успее да запази качеството, постигнато с предишните книги, или ще се издъни ефектно.

Отговорът е някъде по средата.

Историята накратко: По-малката сестра на Отрова е отвлечена от вълшебните (не, няма правописна грешка) създания. Тя решава да издири техния повелител и да я върне обратно. Задачата обаче се оказва доста тежка, а девойката се набърква в смъртоносни интриги, изходът от които може да е доста неприятен за нейния народ. **Отрова** е писана две години след **Обсебването**, което автоматично вдига летвата. За добро или зло обаче Удинг е избрал доста по-различен подход и е решил да напише сбъркана приказка по-скоро в стилистиката на **Коралайн**, отколкото на предишните си произведения. Лошо няма, както казват хората, стига да е добре направено. Е, Удинг явно си го може, защото макар и малко по-детска като стил, книгата е страшно приятно четиво. Има го хапливият сарказъм, има ги и радващите герои, имаме си и оригинален приказен свят, какво повече можем да искаме?

Yan — Оценка: 8/10



Лираел
Автор: Гарт Никс
Издава: ИК ИнфоДАР

Големият проблем на вторите части от трилогиите е, че обикновено са свързващите книги. Първата част ни запознава с героите, а втората подготвя нещата за финалния сблъсък. Понякога се появяват изключения от правилото, но **Лираел** просто не е едно от тях.

Една купчина нови герои, начело с девойчето, дало името на книгата, доразвиване на идеите за некромантия, започнати в **Сабриел**, много намеци за предстоящия съдбоносен сблъсък и... толкова. Забавното е, че голямото зло от първата част – Керигор – изглежда като ученичка на фона на новата заплаха, но пък така и не научаваме каква точно е тя, само ни се намеква, че Старото кралство го чакат тежки дни.

За щастие Никс е сред по-добрите писатели, а наличието на Падналото куче, пардон кучка, спасява положението. Въпреки това човек очаква нещо повече, а то просто не идва. Книгата се чете страшно бързо, увлекателна е, но реално погледнато в нея не се случва нищо. Всичко е подготовка за развръзката в следващата част. Ако тя се окаже издънка, ще издиря автора и ще изпробвам някои от описаните ритуали върху него.

Yan — Оценка: 8.5/10

300
Автор: Франк Милър
Издава: ИК Артлайн

Бързам да заявя с неприкрита алтернативност, че филмът **300** за мен е в най-добрия случай "посредствен с малки проблясъци". Кич, шарения, безвкусно прекаляване с визуални ефекти и толкова много американизиран мрачен и мъжествен куулнес, че да ти се додрайфа.

Представи си изненадата ми при това положение, когато спрягания за многократно по-добър от него оригинален комикс ме разочарова *още* повече и дори ме накара да оценя по-позитивно екранизацията му. Комиксът **300** си няма дори епичното усещане за героизъм, което лентата все пак създава. В него тристате спартанци са напълно лишени от индивидуалност съвременни психопати, извадени от съвременно негърско гето и държащи се като вкарани в съвременната армия. Комуникацията между героите се заключава в злобно ръмжене и само дето не се псуват открито (щото било мъжествено и в Спарта нямало място за слабост or something), а и демонстрират пълна липса на рационалност (проява на голяма логистика е, когато ще спираш многомилионен враг с 300 човека, да смелиш от бой почти до смърт един от своите, защото по време на марша се *спънал*, а после да лишиш останалите от храна до края на похода за назидание @_@).

Няма никакъв опит за поддържане на древногръцка атмосфера. Леонид (за разлика от Джерард Бътлър – *напълно* лишен от каквото и да било присъствие) говори на войните си на "момчета", а мрачният и мъжествен куулнес е още повече и още по не на място, отколкото във филма. Грабнаха ме и някакви лицеви опори на една ръка с човек на гърба, който да ти задава надъхващо-агресивни въпроси като в холивудска трактовка на тема героична американска армия.

Диалозите са зле. В смисъл – *много* зле. Милър е слаб разказвач и филмът по **Син Сити** успя да избегне това като запази *идеята* му, но отряза половината реплики от комиксите. Човекът просто *прекалява* както с набиването на фатални повторения, така и с генерално погрешната си концепция, че ако всички са ужасно мрачни и нечувствителни, американските тийнчета ще им съпреживяват повече. Вече писах за пълната липса на древногръцка атмосфера, само ще добавя, че спартанците, освен като напълно непригодни за нормално ежедневие убийци психопати, са ни представени и като бълващи мазни хамерикански лафчета бабаити, на фона на чиито абсурдни съвременни бъзици, вметнатите оригинални крилати фрази като онова за стрелите и сянката, стоят просто не на място.

И последно – артът е размазващо грозен. Франк Милър по принцип рисуването го умее още по-малко и от мрачните куул диалози, но в **Син Сити** поне беше чернобял, което го правеше стилен и всъщност липсата на детайли си беше на мястото. Тук е кафяво-червеникаво-белезникавъв, подробен и непростимо деформиран и в общи линии – негледаем. Всички спартанци са еднакви, персийците изглеждат като току що излезли от клониращите резервоари и рисунъкът впечатлява единствено с патологичната обсесия на Милър да рисува огромно количество стрели във всеки панел.

Или, за да обобщя – ако филмът те е изкефил, комиксът ще те изкефи още повече...

Roland — Оценка: 5/10

Berserk

От: Snake

Представи си как си седнал да гледаш поредното аниме за пич с квадратно чене, беден речник и богат набор от начини, по които да посича враговете си с меч с размерите на дъба от двора на Гераците. И ти се стовари произведение на изкуството, което да промени из основи представите ти за всичко японско и анимационно.

Представи си как класическите елементи на едно приятно клиширано и кърваво приключенско фентъзи (с малко би-сексуални внушения за цвят) в един превратен за сюжета момент се израждат в грозните изгърбени силуети на ужаса, отчаянието, отвращението, почти физическата болка от перверзното разрушаване и обезобразяване на гореспоменатото приятно фентъзи. А когато тихата песен на емоциите ти, танцували по нотите на епични битки, колоритни и симпатични персонажи, лековати, но свежи истории за любов, приятелство и чест, че и немалко хумор, прераства в истерично кресчендо на *тази* болка, очите и ушите ти неминуемо започват да кървят. Явен признак, че анимационната приказка за Гатс и Грифит е оставила рана в душата ти. Рана, която да зарасне с времето и да се превърне в белег.

Днес двамата с колегата Джеру искаме да възпеем тези белези. Да повърлуваме малко като турци над бащината рубрика на Роланд, когото неутрализирахме набързо с няколко тактически прийома, заучени от трейлъра на **Army of Two**. Белезите в душите ни крещяха твърде настойчиво да го сторим.

Berserk е *нещо*, което не ти дава мира, разпалва чувства, които трябва да се излеят по един или друг начин. *Нещо*, което просто имаш нуждата да споделиш.

Но нека не се изявявам като говорител на отбора. След малко Ясен ще може лично да ти сподели как звучи песента на *неговия* белег. Тук искам да кажа няколко неща за моя. И да уточня още няколко преди това. Първо искам най-искрено да се извиня на потенциалните почитатели на рубриката за различната форма на това... хммм... ревю. В него няма да има оценки, оглед с лупа на визията, анализ на музиката или кратки биографии на Нобуюши Кана и Тошиюко Морикава. Не се чувствам чак толкова вещ в анимето, за да се отдавам на подобни рецензентски дисекции.

Аз искам да ти разкажа за нещо друго.

За привидно клишираната сценарна основа, върху която е изградена една от онези редки и великолепни истории, в които посланията и внушенията не са предадени в образите и думите, а техни носители са гениално нагнетените в ключови моменти емоции.

За грозновато нарисувани анимационни персонажи, които се радват на индивидуални и развиващи се спрямо ситуация характери, на реални, искрени, психологично достоверни взаимоотношения помежду си.

За една мечта. Красива мечта. Измамно близка мечта. Мечтата за Власт.

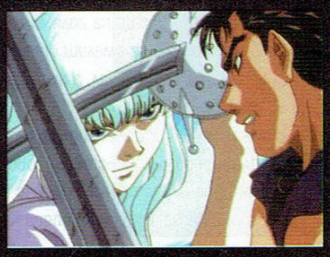
За една илюзия. Илюзията, че пътят нагоре към Властта, за която всеки един от нас е мечтал в даден момент от живота си (а може би мечтае за нея непрекъснато), е застлан с труповете на твоите врагове, посечени в героична схватка. Защото нещата не стоят точно по този начин. Труповете... това са труповете на най-близките ти хора, а последният кървав къс месо, който стъпкваш при жадуваната, финална крачка към Трона на самия връх... това е собственото ти мъртво сърце.

За една единствена основополагаща реплика, поставяща любовта и приятелството от едната страна на везните и житейската мечта, житейското *предопределение*, от другата и споделяща ни смразяващия резултат от тегленето. Реплика, произнесена от обезобразено изчадие с прекършено тяло и прекършена душа, изчадие, търсещо смъртта, загубило всичко... освен въпросната мечта:

"Сред хилядите другари... и десетките хиляди врагове... имаше само един човек... ти... който ме накара да забравя мечтата си. Правя *дарението*."

За една зловеща, уродлива, катарзисна приказка, която наистина успя да остави траен отпечатък в съзнанието ми, от спомена за чиито внушения дори и сега – пет години след като съм чул горната реплика и съм видял финала на двадесет и петия епизод – ме побиват тръпки.

Както вече казах – не желая да ти я представям в подробности. Не желая да те карам да я гледаш. Не желая да знам дали историята е продължена в конзолни игри или в прогресивно разводняващи се манги. Ако не си забелязал, пиша този текст за себе си, не за теб. Защото **Berserk** ме нарани дълбоко, а – при все липсата на каквито и да е наченки от мазохистични наклонности у светлата ми личност – аз съм му безкрайно благодарен за това.



Om: Jeru

Ако досега Snake не е успял да ти предаде поне частица от емоциите, които неизменно ще те съпътстват, докато гледаш шедьовъра, правен по мангата на *Кентаро Миюра*, съмнявам се и аз да го сторя. Затова започвам по същество с категорично най-силната му част – историята. Тя разказва за приключенията на Бандата на ястреба – наемници, непознаващи поражението в битка. Когато техният лидер Грифит среща младия Гатс, той е силно впечатлен от бойните му умения. След кратък дуел Грифит надделява и принуждава воина да се присъедини към групата. Оттам насетне сюжетът проследява пътя към изненадващо перверзната реализация на мечтата на Белият Ястреб, както още е наричан предводителят на наемниците.

Първото впечатление, което най-вероятно **Berserk** ще остави в теб, е че това е поредната фентъзи касапница, но довери ни се – той е нещо много повече. Онова, върху което се фокусира сериалът, далеч не са епичните битки и стотиците литри кръв, леещи се неспирно, макар че – разбира се – такива са налични. Фокусът – повтарям колегата – е паднал върху *емоцията*.

Имайки предвид за какво произведение на изкуството си говорим, е направо обидно да изтъкна отделен елемент, който го извисява над останалите анимета, но просто няма как – никога не съм се сблъсквал с друг филм, аниме или игра, правещи ме толкова съпричастни със съдбите на героите си. Именно развитието на персонажите и техните взаимоотношения са причината **Berserk** да остави трайна емоцилна следа у зрителите. Още след първите няколко епизода ще бъдеш напълно погълнат от атмосферата и ще изпитваш онова, което изпитват и протагонистите. Ще бленуваш онова, за което бленуват и те. Ще те боли тогава, когато тях ги боли.

За всичко това спомага и бекграундът, който е представен не само за основните герои, но и за немалка част от миманса. Всеки един персонаж с повече от две минути екранно време е пълнокръвен и има своето място в историята. Дори и да се появява в два епизода на кръст, ти ще го запомниш. Дали ще се притесняваш, когато той е в опасност, или ще ти се иска Гатс да му размаже главата с двуметровия си меч, е друг въпрос. Важното е, че ти пука.

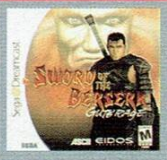
Визуално анимето не е кой знае какво от съвременна гледна точка, но за 1997, когато излиза, е било истински шедьовър. Да не говорим, че **Berserk** е един от най-скъпите лейт найт сериали за времето си. Визията е преднамерено грубовата и перфектно пасваща на сетинга. Статичните кадри са доста на брой, дори и като за старо аниме, и това може и да не се понрави на някои, но са перфектно подбрани и се вписват идеално в цялостната атмосфера.

Саундтракът е изключителен! Всеки път, когато чуя някое "парче" от него, настръхвам и отново ме залива вълната от емоции, които са съпътствали гледането.

Единственото нещо, което може да бъде изтъкнато като минус, и то с известни уговорки, е финалът, който несъмнено ще те накара моментално да си потърсиш мангата (виж следващата страница). Не бива обаче да забравяме, че анимето се явява преразказ на първите й тринадесет тома, така че подобен завършек до известна степен е обясним.

Във всеки случай да се захващаш за бели кахъри, каквито са гореспоменатите, при подобно заглавие е нелепо, точно толкова, колкото да се оплакваш от нестабилния фреймрейт на **Shadow of the Colossus**, примерно. Не е ли именно несъвършенството това, по което познаваме истинските шедьоври?

Sword of the Berserk: Guts' Rage



Макар и несъпоставима с класата на мангата или анимето, първата игра по **Berserk**, излязла за *Sega Dreamcast* през 2000 г. (1999 г. в Япония), бе повече от добра. Качествата й бяха достатъчни, за да привлекат вниманието не само на **Berserk** феновете, но и на редовите играчи.

Презентацията й е на изключително високо за времето си ниво. Добре режисирани кат сцени, кадърно озвучени персонажи (зад микрофона на Гатс стои самият Майкъл "Raziel" Бел) и великолепен саундтрак (състоящ се почти изцяло от ремиксирани парчета от този на анимето). Визията също е доста впечатляваща, като за първа генерация *DC* заглавия.

Жанрово играта е чистокръвен хак ен слаш. При това отново доста добър. Високо темпо на игра, страхотни бос файтове, МНОГО кръв и, за съжаление – обичайната за онези години калпава камера.

Ако имате как да се докопате до заглавието, ви го препоръчвам с две ръце, защото носи 4-5 часа (да, кратичко е) 100% гарантирано удоволствие.

BERSERK

Om: Roland

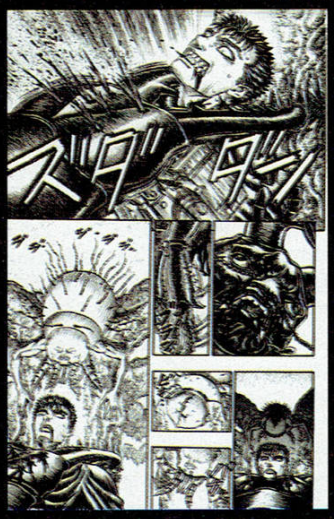
Колегите вече скицираха онова, което прави **Berserk** такова велико заглавие, а на мен се пада честта да ти представя първообраза на анимето. Мангата на *Кентаро Миура* е публикувана за първи път на 26 ноември, 1990 г., след като през 1988 г. авторът печели наградата на Comi Manga School за 48-страничния си прототип на историята. Оттогава тя е продала над 29 милиона бройки и към днешна дата се разпростира в 32 тома (поредицата е все още незавършена), като тв-сериите следват доста стриктно първите 13 от тях.

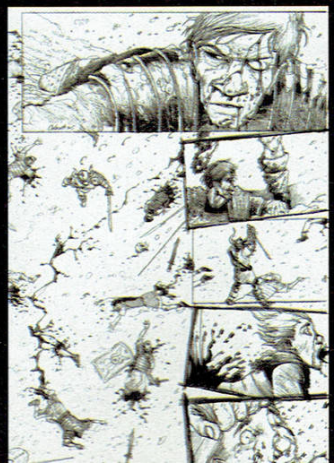
Онова, с което мангата впечатлява най-силно, са героите. Персонажите в **Berserk** са едни от най-пълнокръвните и *смислени* такива в манга изобщо. Гътс може и да е безмълвен студенокръвен катил, но под това се крият пластове и пластове душевни рани, потискани емоции и гниеща омраза. Всеки друг от героите носи толкова много човещина и реализъм, че четенето си струва дори само заради великолепните диалози помежду им. Толкова много ценни неща накуп половината претенциозни слайс-ъв-лайв лайна по книжарниците не могат да ти предложат.

Историята е друга стихия на мангата. Сетингът е инспириран от късното европейско средновековие – отделни изолирани кралства водят постоянни войни и по земята бродят много наемнически армии, една от които – Бандата на ястреба – е центърът на повествованието в първата 1/3 от **Berserk**. Без да спойля сюжета, ще кажа, че това е мрачна и красива в бруталността си (кръв, секс, хвърчащи крайници, изнасилвания и какво ли още не) история. История за *истинското* приятелство, *истинската* обич, *истинската* смелост, *истинското* предателство и *истинската* омраза. Толкова *истинска* в своята същност, че сякаш надхвърля медуума, на който е написана, превръщайки се в истинско произведение на изкуството.

И това е преди изобщо да отворя дума за визията. **Berserk** е зашеметяващо красива манга. Не в педерастки-изящния стил на мангаки като Каори Юки (**Angel Sanctuary**), а по един много по-първичен и директен начин, смесващ западни и японски похвати, за да се получи рисунък, който на места отново граничи с *истинското* изкуство. Миура постига *безпрецедентно* ниво на детайла, което си личи особено ярко в първите няколко тома, където всеки чаптър започва с няколко хипер-детайлни панела, от които просто ти увисва ченето. Природните гледки са зашеметяващи, битките са невероятно динамични, а дизайнът на демоните и чудовищата е като изваден от кошмар на Х. Р. Гигер.

Сюжетът обаче е не само най-силната, но и най-слабата страна на **Berserk**. Първите двадесетина тома на мангата са страхотни, стандартоопределящи и се поглъщат на един затаен дъх. В последствие обаче Миура явно вижда, че а) няма и най-малка идея как да завърши историята и б) това е един добър начин човек да си обезпечи старините. Тъй че последните вече десетина-дванадесет тома са някаква пълна пародия в сравнение с високите стандарти на началните, а историята деградира до долнопробен рпг-слаш, от който привидно няма измъкване. Да се надяваме обаче, че авторът ще се осъзнае скоро, защото **Berserk** е без уговорки една от най-великите манги, писани някога, и определено заслужава достоен завършек.





SPARTA!

От: **AlDim**

Нова статуя на крал Леонид в Спарта.

Термопилите днешно време. Бреговата линия е значително по-широка, отколкото в древността.

Много е яко да си спартанец в последно време! Можеш да се млатиш със скелети, зомбита, минотаври, медузи, цербери, варвари, римляни-нацисти, да показваш среден пръст на де що има богове из небесата, че даже и да се изправиш в героична битка срещу армиите от мутирали изроди на персийския крал Ксеркс, по начин, демонстриран ни в новия холивудски блокбъстър **300**.

Но сигурно немалко от вас са се чудили какво реално стои зад цялата митология, изградена около спартанците. Колко от нещата, с които поп културата ни зарива са реални и колко са плод на развинтеното въображение на писатели, филммейкъри и гейм девелъпъри? Ето как стоят нещата:

Спартанците живеят в уникално милитаризирано общество, в което идеалите са патриотизъм, себеотрицание и равенство. Всеизвестен е безмилостният начин, по който изхвърлят по-слабите си деца, както и тежките тренировки, през които минават останалите, за да станат недостижими воини, а "спартанството" и до ден днешен е синоним на скромност. Същевременно политическата йерархия е така изградена, че никой да не получава прекалено много власт – има *двама* взаимнозаменими крале, чиято власт е допълнително балансирана от пет ефора с право на вето, сенат на старейшините и събрание на пълнолетните граждани. Този начин на живот, отдаден изцяло на военна дейност, е възможен основно заради жителите на съседната Месения, които са покорени от спартанците и принудени да им осигуряват храна.

Спартанците имат много военни постижения, но героичната саможертва на крал Леонид при крайморския проход Термопилите, пресъздадена в **300**, е може би най-известното им деяние. Филмът е базиран върху комикса на Франк Милър и съответно не си поставя за цел да покаже реалните събития, а идеализирана версия, в която спартанците са едва ли не най-големите пичове на земята. Но мащабът на битката не е нещо, което има нужда да бъде преувеличавано. След като баща му губи срещу атинянните на Маратон, Ксеркс довлича невиждана армия, събрана от всички краища на персийската империя. Херодот твърди, че наброява около 2.5 *милиона* души, които буквално изпиват реките в Гърция. В днешно време историците поставят това число под съмнение, но считат, че е ставало дума за поне 100 хиляди. А големината на гръцките части, изпратени да посрещнат това пълчище в прохода е едва 7 хиляди, 300 от които са известните спартанци на Леонид. Тази малка армия успява да удържи фронта цели 3 дни и така дава време на останалите елински сили да се организират за морско сражение до Артемиси. В края на краищата персите намират начин да заобиколят гръцките защитници и Леонид дава възможност на съюзниците си да избягат, оставайки да брани прохода до последно заедно със 700 теспийци, които проявяват доблест равна на спартанската. Не се знае какво точно се е случило след това, защото няма оцелели, но през вековете са правени безброй свободни интерпретации.

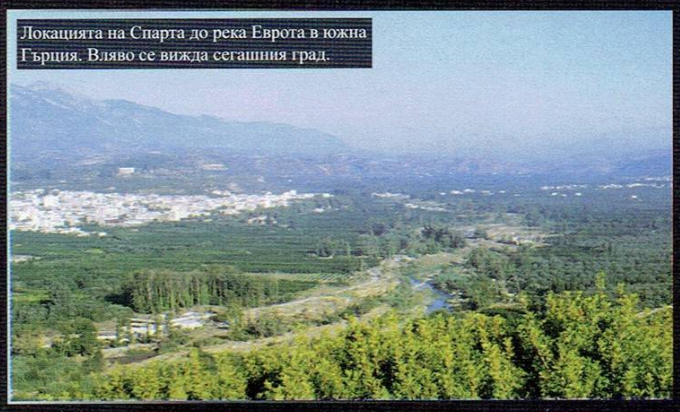
Интересен момент, свързан с **300**, е ролята на жените в политиката на Спарта. Въпреки че шоуто, изнесено от съпругата на Леонид във филма, всъщност не се е случило, то доста вероятно е вдъхновено от известната спартанска принцеса, Архидамия`

Хоплитите

В **300** спартанците може да се мотаят без каквато и да е броня, досущ като митически герои, и да правят ефектни комбота с късичките си копия, но в реалността нещата са доста различни. Както всички останали хоплити в Гърция, освен коринтски шлемове и големи кръгли щитове, спартанците носят тежка (25-30 кг.) бронзова броня и 2.5-метрови копия, задължителни елементи за формирането на ефективна фаланга. Фалангата е сбита формация, обикновено дълбока между 8 и 16 реда, с огромна фронтална мощ. В нея куражът и взаимното доверие са от първостепенна важност, защото всеки воин защитава съседния с щита си. **(Знамената на бащите ни)**

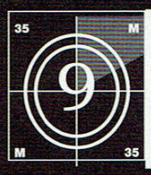
Два века след персийските войни величието на Спарта е само спомен и има значителен спад на населението. Но изглежда дори в тези тежки времена, старият спартански характер е все така силен. По време на обсада на града, предвождана от Пир, Архидамия нахлува в сената с изваден меч и склонява старейшините да позволят на жените да участват в защитата на града с каквото могат. В края на краищата Спарта се оказва прекалено костелив орех за нашествениците и за пореден път запазва тъй ценената си свобода.

За съжаление краят на Спарта не е особено славен. През римския период тя не е нищо повече от селце със странни обичаи, посещавано като туристическа атракция, и през вековете потъва в небитието. Но това не ѝ пречи да се превърне в същинска легенда и дори на мощни пичове като Master Chief им се иска да се водят спартанци.

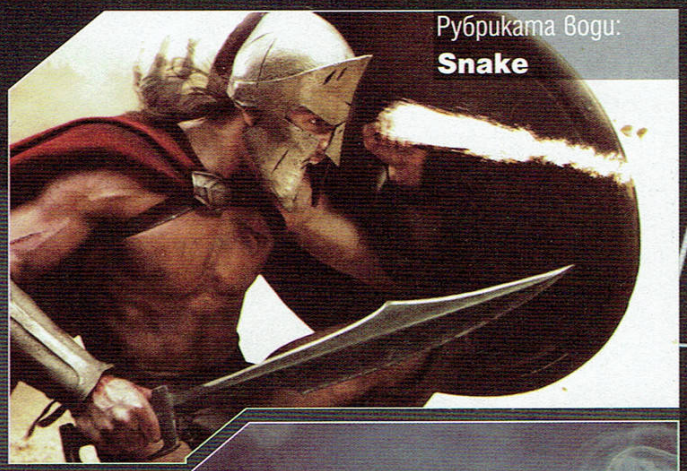


Локацията на Спарта до река Еврота в южна Гърция. Вляво се вижда сегашния град.

Модерна интерпретация на спартански хоплити в пълно снаряжение. "Л"-то на щитовете им идва от "Лакедаемон", другото име на Спарта.



300 [300]
Жанр: ултимативният комиксов екшън
С участието на: Джерард Бътлър, Дейвид Уенъм, Доминик Уест, Винсънт Реган, Лена Хеди, Родриго Санторо
Режисьор: Зак Шнайдър (Зората на мъртвите)
Сценаристи: Зак Шнайдър, Кърт Джонстад и Майкъл Гордън по комикса на Франк Милър и Лин Варли
Официална страница: http://300themovie.warnerbros.com/



Комиксите винаги са били носители на някакво първично визуално очарование. Много преди Куросава за първи път да се сети да използва кадранси, фокусиращи зрителското внимание върху определено действие, разказите в картинки (датиращи още от зората на печатната преса, а защо не и още от неандерталците, гонещи мамути по скалните стени) са предлагали своите оковани в рамки истории, забиващи безпогрешно в съзнанието на хората правилните образи на правилното място. Киното от край време се опитва да се докосне до това фокусирано в определени точки от наратива движение на действието, но – неминуемо – самата идея за движение го проваля. Иначе великолепни ленти като **X-Men**, **Spiderman**, че дори и революционният **Sin City** отразяваха безпогрешно комиксовия дух, но не и комиксовото внушение. До сега. Защото **300** е великолепен на практически всички нива, както ще споделя след малко, но основното му постижение не е, че се нарежда в залата на славата на заглавията, открехващи вратата към следващото поколение филммейкинг. Още по-малко пък в това, че се сбутва щастливо сред останалите екшън-епоси с полуголи мъжаги и съвсем голи мечове. **300** е революционен, защото успява да представи движението без да губи връзка със статичната комиксовост на кадъра. Няма друга лента, толкова кристално съсредоточена върху всеки един детайл и фрагмент, играеща си с фокуса на вниманието по начин, оставащ верен до последния си спартански дух на комиксовата стилистика. Именно в това се крие разковничето, правещо този филм толкова нечовешки добър и надъхващ – празното бяло пространство между ярките картинки на комикса не е запълнено от сценарни измишльотини, компенсиращи разтворилата се бездна от як момент до як момент. Празното бяло пространство е запълнено от мрака на виртуозен монтаж; мрак, оставящ те да осмислиш, позволяващ на внушението да се набие в ретината ти със силата на носещ се срещу самия теб побеснял персийски слон. И в следващия момент ти вече си там – на бойното поле. Не гледаш простичката героична история на Леонид и неговите триста спартанци, бранещи устоите на западната цивилизация, а сечеш персийци сред плисналата в лицето ти солена кръв, понесъл се в потока на забавеното специално за теб време; виждаш с ледена яснота къде ще попадне всеки следващ удар; оголваш зъби, когато острието леко потрепва в ръката ти, когато по пътя си през меката плът среща кост. Цялата хардуерна мощ на студията за визуални ефекти, съчетана с бушуващия талант на детето чудо Зак Шнайдер (който, след иконичния римейк на **Зората на мъртвите** и този шедьовър, като нищо ще се превърне в един от най-любимите ми режисьори), е впрегната в реализацията именно на тази идея. Резултатът е земетръсен.

Ако подходиш към **300** с идеята да гледаш исторически епос, ще останеш жестоко излъган, защото *"историческите реалии са умишлено променени, за да изглеждат куул"* по думите на Милър и Шнайдер. Ако търсиш емоционално нео-фентъзи в питърджаксънов стил – също, защото героите в **300** са по-плоски и еднопластови и от нарисуваните си първоизточници.

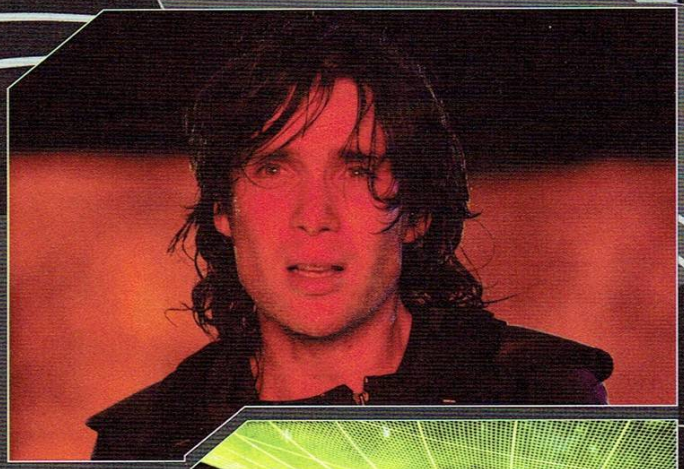
Посланията на тази лента прескачат с пренебрежение мозъка ти и се насочват директно към надбъбречната жлеза, която следва да възпламени в кръвта ти с опияняващи дози адреналин. **300** е филм за агресия, секс, чест, омраза, любов. Първични емоции, предадени с най-правилните възможни визуални средства. **300** е филм, който ще подлуди от радост някои и ще разочарова до смърт други. Защото – също като при една истинска битка – възприемането ти на ситуацията безкрайно много зависи от това в кой точно край на меча се намираш...

Димящи аса [Smokin' Aces]
Жанр: гангстерска комедия
С участието на: Бен Афлек, Рей Лиота, Райън Рейндълдс, Джейсън Бейтмън, Джеймс Пивънс, Алиша Кийс, Матю Фокс, Владимир Кулич
Режисьор: Джо Карнахан (Narc)
Сценарист: Джо Карнахан
Официална страница: http://www.smokinaces.net/

На Джо Карнахан очевидно много му се иска да бъде Гай Ричи (което лично на нас ни се струва доста перверзно желание, защото едно от условията, за да бъдеш Гай Ричи е да си го поставяш в Мадона), но в отчаяния си опит да копира британския класик, превръща иначе нелошо замислената си лента в нещо като **Две димящи лайна**. Още повече, че творчеството на самия Ричи е вторичен продукт на алтернативните ленти от Тарантиновата школа, което вече превръща **Димящи аса** в копие на копието, избеляло до безобразие и загубило цялата потенциална забавност на оригиналите. Реално всичките съставки на така наречените алтернативни гангстерски комедии са на лице: актьорите са колоритни, положителни герои липсват, кръвта, голотиите и псувните преизпълват всеки наличен кадър и практически няма сцена, в която някой да не плещи глупости – пред или зад кадър. На моменти дори е наистина смешно. Проблемът на този филм е, че вече си го гледал толкова много пъти под една или друга форма, че билетът ти се обезценява прогресивно с всяка изминала минута, което не звучи точно като сделката на сезона..

35 M 8 M 35

Проектът Съншайн [Sunshine]
Жанр: сай-фай драма с малко слашър хорър към финала
С участието на: Килиън Мърфи, Крис Евънс, Клиф Кертис, Мишел Йео
Режисьор: Дани Бойл (Плитък гроб, Трейнспотинг, Плажът, 28 дни по-късно)
Сценарист: Алекс Гарланд
Официална страница: http://foxsearchlight.com/sunshine/



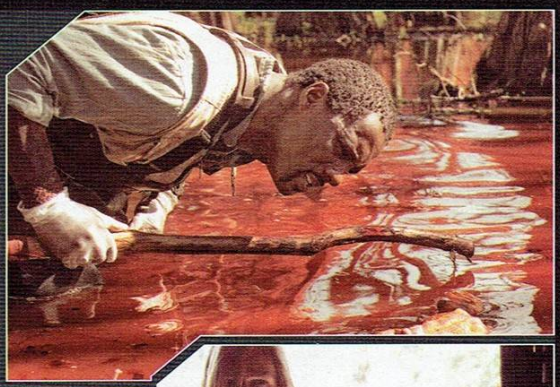
Фактът, че Дани Бойл работи с бюджет, по-голям от цената на дребно на десетина кила марихуана, си е филмово събитие сам по себе си. Отново по текст на Алекс Гарланд, което не е точно гаранция за качество, но пък е доста приятна предпоставка за такова. И отново с Килиън Мърфи, от който този път се очаква да изпълнява основния си актьорски трик – да гледа като напушено яренце и да е изпълнен с наивен, но затрогващ позитивизъм при нулева гравитация.

Подобно на **28 дни по-късно**, нежно преписан от **Аз съм легенда** на Ричард Матисън, **Проектът Съншайн** не се престарава откъм оригиналност. Историята за колоритна група астронавти, в чиято особено важна мисия нещо се осира генерално и бордът на космическия им кораб се превръща в арена за ожесточени сблъсъци на интереси, борба за оцеляване и комерсиален героизъм, сме я гледали поне в десетина различни интерпретации. Запазена е дори и обичайната за Гарланд (което не я прави непременно вписваща се добре в сюжета на точно този филм) финална експлозия от агресия, когато разни принципно хубави хора осъзнават, че нещата са си ебали майката отвъд границите на допустимото и нищо не пречи да се поколят малко. Познатото обаче не е задължително лошо и, освен ако не си се запътил към киното с убеждението, че трябва да гледаш филм, който да влезе в учебниците по сюжетостроене, надали ще останеш разочарован. **Проектът Съншайн** е красива, актьорска, великолепно заснета и изненадващо смислена сай-фай драма с лек трилърски привкус. Може и да не пролееш очакваната сълза за съдбата на обречените симпатяги, тръгнали да възпламенят умиращото ни слънце, но динамиката на действието е зверска и те държи на ръба на стола, а – предвид липсата на извънземни пришълци и порти към ада – в клаустрофобичните рамки на космическия кораб се случват изненадващо много неща. Което превръща лентата във филмово забавление от класа и доказва за пореден път, че на любимия ни английски психопат правенето на качествено кино си му е в кръвта.

35 M 3 M 35

Черна жътва [The Reaping]
Жанр: хоуър със скакауец!
С участието на: Хилъри Суонк, Дейвид Моризи, Идрис Елба, Ана София Роб
Режисьор: Стивън Хопкинс (Призракът и мракът, Изгубени в космоса)
Сценаристи: Кари Хейс и Чад Хейс
Официална страница: http://thereapingmovie.warnerbros.com/

Хилъри Суонк най-вероятно е скрила с длани очичките на двата си Оскара, за да не гледат поредният бутафорен псевдорелигиозен хорър, на чийто фон дори и изкуственият член, който си прикачаше в **Момчетата не плачат**, изглежда реален, венест и рунтав. Което може и да е доста груба метафорка, но да ти кажа – и актуалната лента на Стивън Хопкинс не положи усилия да пощади нежната ми психика. В центъра на историята е поредното натоварено от сценаристите с непосилна за крехкия му актьорски талант демоничност момиченце, около което се развихрят десетте библейски напасти (онези, с които Господ е нашляпал осъдително египтяните, сещаш се). Въпросното, прочее, е глезената сладурана от **Чарли и шоколадената фабрика**, на което Хопкинс очевидно е казал да гледа все едно тати отказва да й купи дресирана катеричка, ама по-зловещо. Насред превръщащите се в кръв води, умиращите крави, лазещите бъшки, дъжда от жаби, роящите подивели скакалци и кулминационния метеоритен дъжд (напомнящ за магия десето ниво от особено долнопробно деветдесетарско RPG) уверено пристъпва Суонк, в ролята на приятно кльощава мисионерка, обърнала гръб на вярата (но не и на мазохистичните си диети). Освен ако не си виден земеделец, който да се вкочани от ужас при вида на зле анимираната насекомна инвазия и изтича в градината, за да прегърне притеснено зелките си, не виждам какво би могло да те уплаши. По-големият проблем е, че не виждам и какво би могло да те държи буден, а имам съмнения, че леглото у вас е с една идея по-удобно от седалките в киното, пък и в стаята ти никой няма да крещи по телефона от съседния ред "Глеам едно много яко филмче тука, мацо, с едни скакалци. Зареди в уинампа Ивана и сложи ракията да се изстудява. Да убият още двама-трима и си идвам". Така че пропусни смело.



От: **doomy**
Wolf & Snake

Този месец Сойър не ни говореше на "Луничке", а на "Камандър", а наред с него из кътсцените на актуалния **Tiberium Wars** *се изреди общо взето половината сериален свят, който ние ти представяме с гийкски плам. Добре, че не се появи никой от* **Heroes** *и* **Prison Break**, *че иначе нямаше да ни стигне страничката.*

Грейс Парк

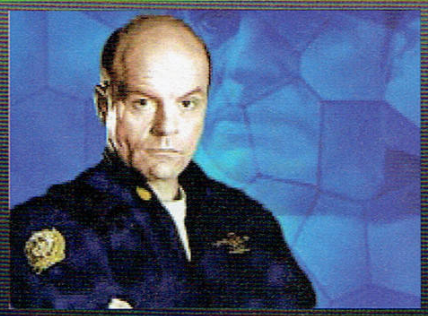
Ролята ѝ в **TW**:
Лейтенант Сандра Телфеър, появяваща се туктаме като помощничка на генерал Джак Грейнджър.
Откъде я познаваме:
Азиатската силонка от **Battlestar Galactica**, известна там като Шарън/Буумър/Атина/Номер Осем. Активна и в доста други сай-фай сериали, сред които **Stargate SG-1**, **Andromeda**, **The Dead Zone** и **Dark Angel**.
Любопитни факти:
Две поредни години (2005 и 2006) попада в класацията за стоте най-сексапилни личности на планетата на списание Максим. От 3 години на първо място в класацията на Вълка "Тая ако ми падне…"

Джош Холуей

Ролята му в **TW**:
Ейджей – най-доверениям field-ops агент на Кейн, който ще те дарява с интел и ще гледа лошо преди всяка NOD мисия.
Откъде го познаваме:
Е, ти пък! Сойър от **Lost**, естествено! Навъртал се още покрай **CSI**, разни долнопробни филмчета и клипа Cryin' на Aerosmith, в които отне чантата на Алиша Силвърстоун. Така де – няма девствеността да ѝ отнеме на тая овца. Освен това участва в епизод на **Уокър, тексаския рейнджър**! Което автоматично означава, че лично познава Чък Норис. Поклон.
Любопитни факти:
Като тийнейджър първата му платена работата се е състояла в събирането на умрели пилета в птицеферма. Ауч!

Били Дий Уилямс

Ролята му в **TW**:
Политикът Редмън Бойл, който поема ръководството над GDI след унищожението на Филаделфия.
Откъде го познаваме:
Ландо от **Междузвездни войни**! Стига му толкова... твърде изпаднал е, за да споменаваме и другите моменти от филмографията му.
Любопитни факти:
Има сестра близнак. Някак си не държим да я виждаме... Също така трябва да се отбележи, че първоначално е бил нарочен за ролята на... Хан Соло!



Майкъл Айрънсайд

Ролята му в **TW**:
Генерал Джак Грейнджър – главнокомандващ военните операции на GDI.
Откъде го познаваме:
Безспорно най-голямата звезда в каста. Трябва да ти е познат най-малкото като гласа на Сам Фишър от **Splinter Cell** поредицата. А като актьор е хубаво да си го запомнил с ролите му в **Шотландски боец 2**, **Скенери**, **Звездни Рейнджъри**, **Машинистът**, **Топ Гън**, **Перфектната Буря** и незабравимия **Зов за завръщане**. Няма само клийвиджа на Дениз Ричардс да помниш, я! На сериалния фронт се е подвизавал в **Smallville**, **Разкази от Криптата**, **Спешно отделение**, **Господарите на ужаса**, че дори и в **Отчаяни съпруги**...
Любопитни факти:
Бил е спряган за ролята на Робокоп в култовия осемдесетарски екшън, но се е оказало че костюмът е твърде тесен за него и са потърсили човек с по-слаба физика, стигайки до глиста Питър Уелър.

Триша Хелфър

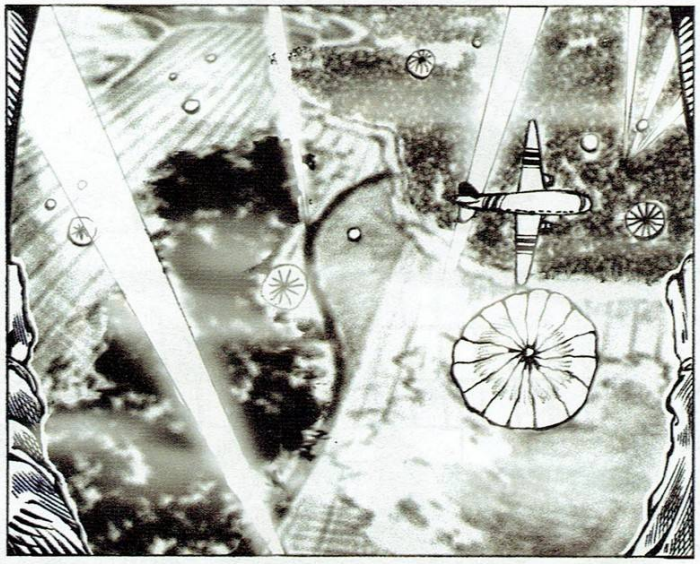
Ролята ѝ в **TW**:
Килиян Катар – част от Inner Circle-а на Кейн и един от най-доверените му командири, която дори за известно време взима властта от ръцете му. И си получава заслуженото...
Откъде я познаваме:
Ами от **Battlestar Galactica**, разбира се. Популярна е като Русата Силонка (на места и като Русата Сливонка), чийто сексапил присъства в почти всеки епизод на sci-fi поредицата. Дамата, която в очите ни редефинира термина "рус парцал". Искаме да ни говори в главата и на нас. Или поскоро – на главата. Другата. Мяркали сме я и из разни други сериали като **CSI** и **Supernatural**.
Любопитни факти:
През двете години, в които колежката ѝ Грейс Парк се подвизава в класациите на Максим, винаги присъства ѝ тя, но винаги губи в позициите от азиатката. И с право според нас!

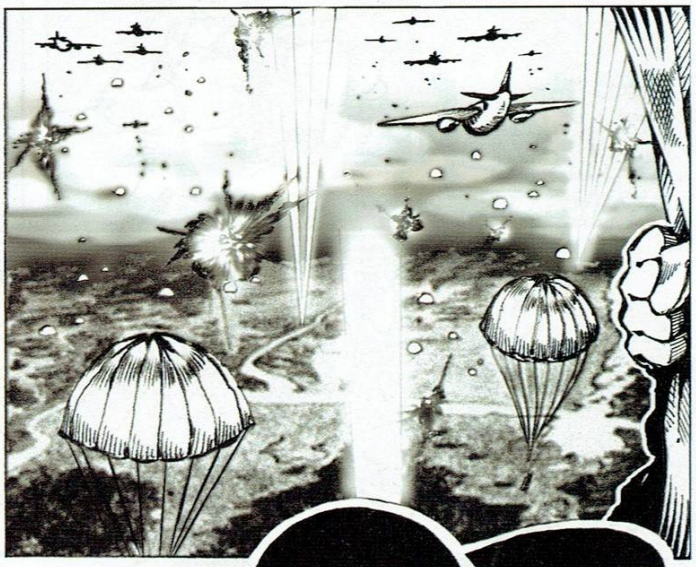
Дженифър Морисън

Ролята ѝ в **TW**:
Кирс Джеймс – брюнетката, която те затрупва с никому ненужна информация преди почти всяка мисия на GDI.
Откъде я познаваме:
Главно от активното ѝ участие в сериала **House M.D**. Ех, доктор Камерън, доктор Камерън… ако работеше в 22-ра поликлиника, всеки ден щяхме да се преглеждаме. Също така изигра ролята на изнасилената Саманта в доста ключовия хорър **Stir of Echoes** с Кевин Бейкън. Как да я забрави човек?
Любопитни факти:
Попада в класацията "Десетте най-сексапилни ТВ актриси" на списанието TV Guide.

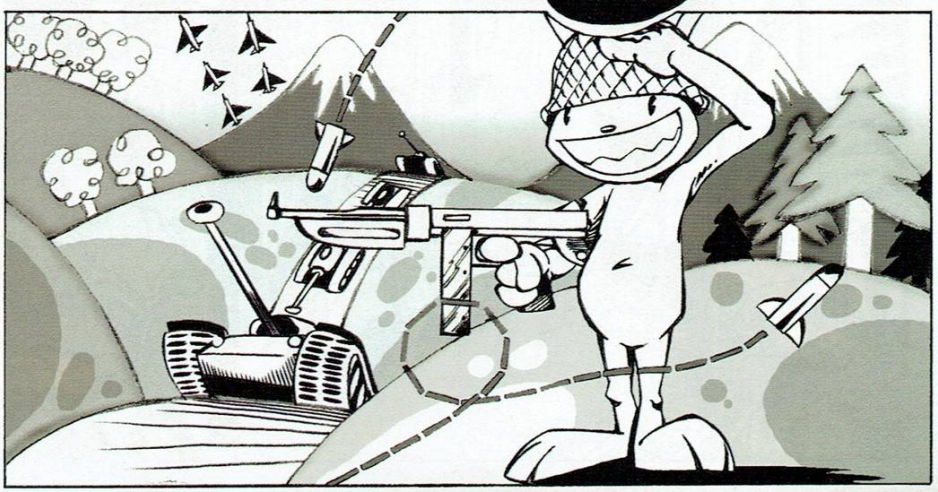
ДОЙДЕ МИГЪТ НА ИСТИНАТА, МОМЧЕТА! УСПЕХ И НЕКА БОГ Е С ВАС!

КОНЪРС, СКАЧАЙ, СИНКО! УСПЕХ И ДАНО ПОКАЖЕШ НА ГАДНИТЕ ШВАБИ КОЙ Е ШЕФЪТ!

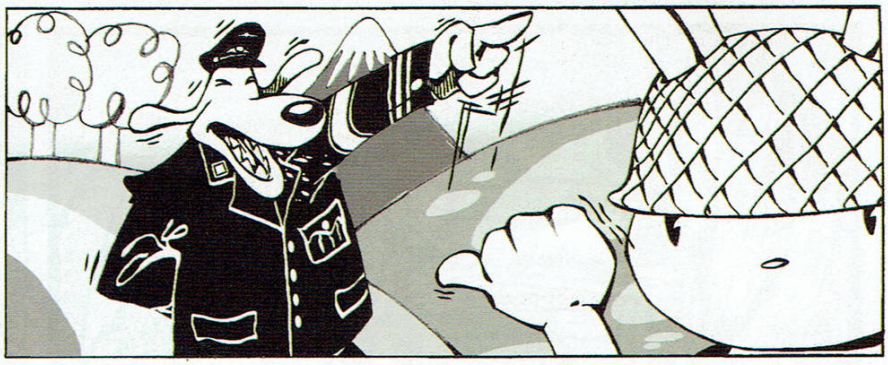




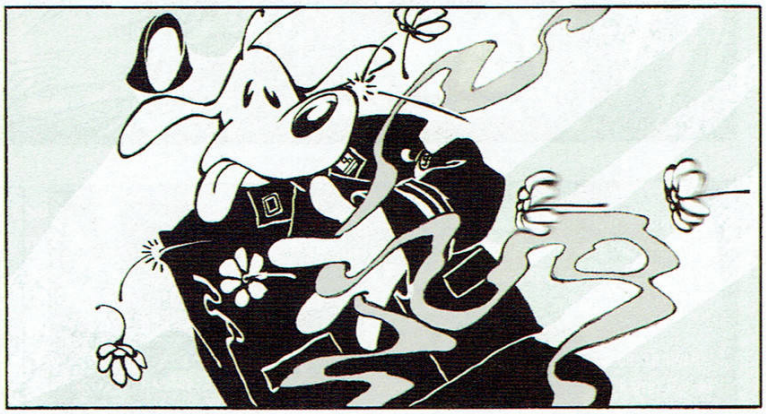
БАМ!

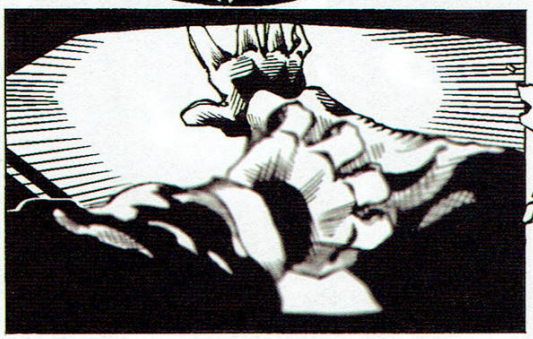


ГРЪМ!



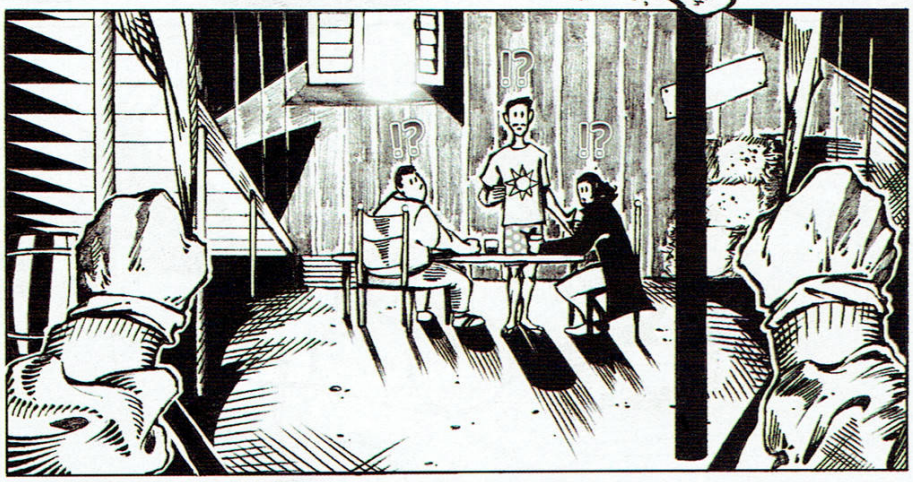
PA-TA-TA-TA





ТРАС!

Душевно
болни
хора!


!?
!?
!?

*-Български

**-Международен

телефони за информация

0800 11 444

480 11 44

HomeLan

интернет доставчик

На трафик

22лв.

40Mbit/s*

8Mbit/s**

Normal

44лв.

40Mbit/s*

8Mbit/s**

Минимална

22лв.

20Mbit/s*

4Mbit/s**

Data.BG

55лв.

56Mbit/s*

8Mbit/s**

Икономична

33лв.

32Mbit/s*

6.4Mbit/s**

Gold

99лв.

80Mbit/s*

16Mbit/s**

V.I.P.

66лв.

56Mbit/s*

12Mbit/s**

www.homelan.bg

ЗАВРЪЩАНЕТО НА ЕДНА ЛЕГЕНДА

COMMAND & CONQUER 3
TIBERIUM WARS™

www.CommandAndConquer.EA.com

www.pulsar.bg

© electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, логото на EA, Command & Conquer и Command & Conquer Tiberium Wars са търговски марки или запазени търговски марки на Electronic Arts Inc. в Съединените Щати и/или други държави. Всички права запазени. GameSpy и дизайна "Powered by GameSpy" са търговски марки на GameSpy Industriez, Inc. всички права запазени. Всички останали търговски марки са собственост на съответните им притежатели. EA™ е марка на Electronic Arts™.

PC DVD ROM

СЪВМЕСТИМА САМО С DVD